

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™



CAPCOM®

HEALTH WARNING

Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Discontinue playing if you experience dizziness, nausea, fatigue or have a headache. Some individuals are sensitive to flashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

PIRACY

The PSP™ system and this disc contain technical protection mechanisms designed to prevent the unauthorised reproduction of the copyright works present on the disc. The unauthorised use of registered trademarks or the unauthorised reproduction of copyright works by circumventing these mechanisms or otherwise is prohibited by law.

If you have any information about pirate product or methods used to circumvent our technical protection measures please email anti-piracy@eu.playstation.com or call your local Customer Service number given at the back of this manual.

PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI) AGE RATING SYSTEM

The PEGI age rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE: it is not a guide to gaming difficulty.

Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:-



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:-



VIOLENCE



BAD
LANGUAGE



FEAR



SEXUAL
CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION



GAMBLING

The third part is an icon indicating the game can be played online. This icon may be used only by online game providers who have committed to uphold standards which include the protection of minors in online gameplay:-

For further information visit
<http://www.pegi.info>



ULES-01213

FOR PERSONAL USE ONLY: this software is licensed for play on authorised PSP™ (PlayStation®Portable) systems only. All unauthorised access, use or transfer of the product or its underlying copyright and trademark works is prohibited. See eu.playstation.com/terms for full usage rights. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). RESALE AND RENTAL ARE PROHIBITED UNLESS EXPRESSLY AUTHORISED BY SCEE. Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa and Oceania.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™ ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE Europe Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Made in Austria. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

SYSTEM SOFTWARE-UPDATES

This PSP™ (PlayStation®Portable) Game includes System Software update data for the PSP™ system. An update will be required if an "update request" message is displayed on-screen at game start-up.

Performing a System Software update

The update data is displayed with the icon shown here on the Home Menu.



By following the on-screen instructions, you can update the System Software of the PSP™ system. Before performing the update, check the version number of the update data.

- During an update, do not remove the AC Adaptor.
- During an update, do not turn off the power or remove the PSP™Game.
- Do not cancel the update before completion as this may cause damage to the PSP™ system.

Checking that the update was successful

Select "Settings" from the Home Menu, and then select the "System Settings" option. Select "System Information" and if the "System Software" version number displayed on-screen matches the version number of the update data, then the update was successful.

For details on System Software updates for the PSP™ system, refer to the following website: eu.playstation.com

PARENTAL CONTROL

This PSP™Game software has a preset Parental Control Level based on its content. You can set the Parental Control Level on the PSP™ system to restrict the playback of a PSP™Game with a Parental Control Level that is higher than the level set on the PSP™ system. For more information, please refer to thePSP™ system Instruction Manual.

This game is classified according to the PEGI rating system. The PEGI rating marks and content descriptors are displayed on the game package (except where, by law, another rating system applies). The relationship between the PEGI rating system and the Parental Control Level is as follows:

PARENTAL CONTROL LEVEL	PEGI RATING AGE GROUP
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

SETTING UP

Set up the PSP™ system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP™ system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Open the disc cover and insert the Monster Hunter Freedom Unite™ disc with the label side facing the rear of the PSP™ system and then securely close the disc cover.

Select your desired language via the System Home menu or the Language selection screen during boot.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. An image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading.

PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

Languages

English.....001

français.....050

Deutsch.....097

Italiano.....144

Español.....191

Table of Contents

CHAPTER 1 - GAME SYSTEM (BASIC INFO)

Getting Started.....	2
Game Objectives and Quests	3
Game Menu	4
Game Data	5
Options.....	6
Village Screen Interface and Controls.....	7
Pokke Village	9
The Village START button Menu	10
Your House	11
Village Chief - Gathering Hall	15
Wireless Play	17
Training School.....	18
Guild Cards	19
Felyne Comrades	20

CHAPTER 2 - HOW TO HUNT (ADVANCED INFO)

Quest Controls.....	21
Quest Screen Interface	23
Using Weapons	
Great Sword - Long Sword.....	25
Sword.....	26
Dual Blades	27
Hammer.....	28
Hunting Horn - Lance	29
Gunlance	30
Bowgun.....	31
Bow	32
Equipment Details	34
Meals and Stamina	36
Tracking Items	36

CHAPTER 3 - SPECIAL CONTENTS (SPECIAL INFO)

Data Install	37
Download	38
Required Equipment and Environment	39
Connecting	39
Download Screen	41
If you are unable to connect to the network	42

(Before playing the game)

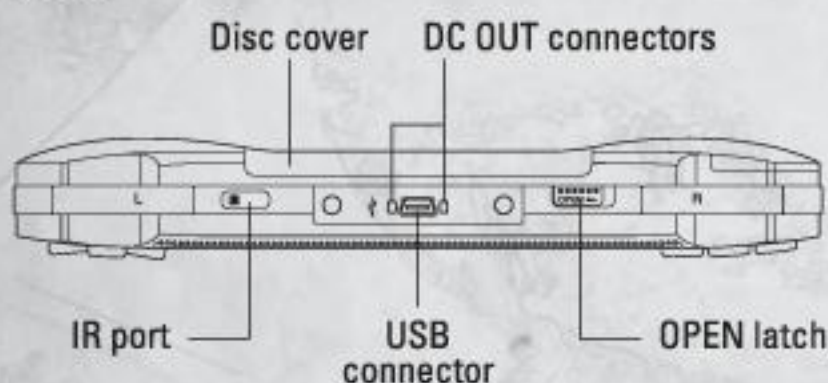
When using the necessary equipment for downloading, please make sure to read the instruction manuals for every piece of equipment.

GETTING STARTED

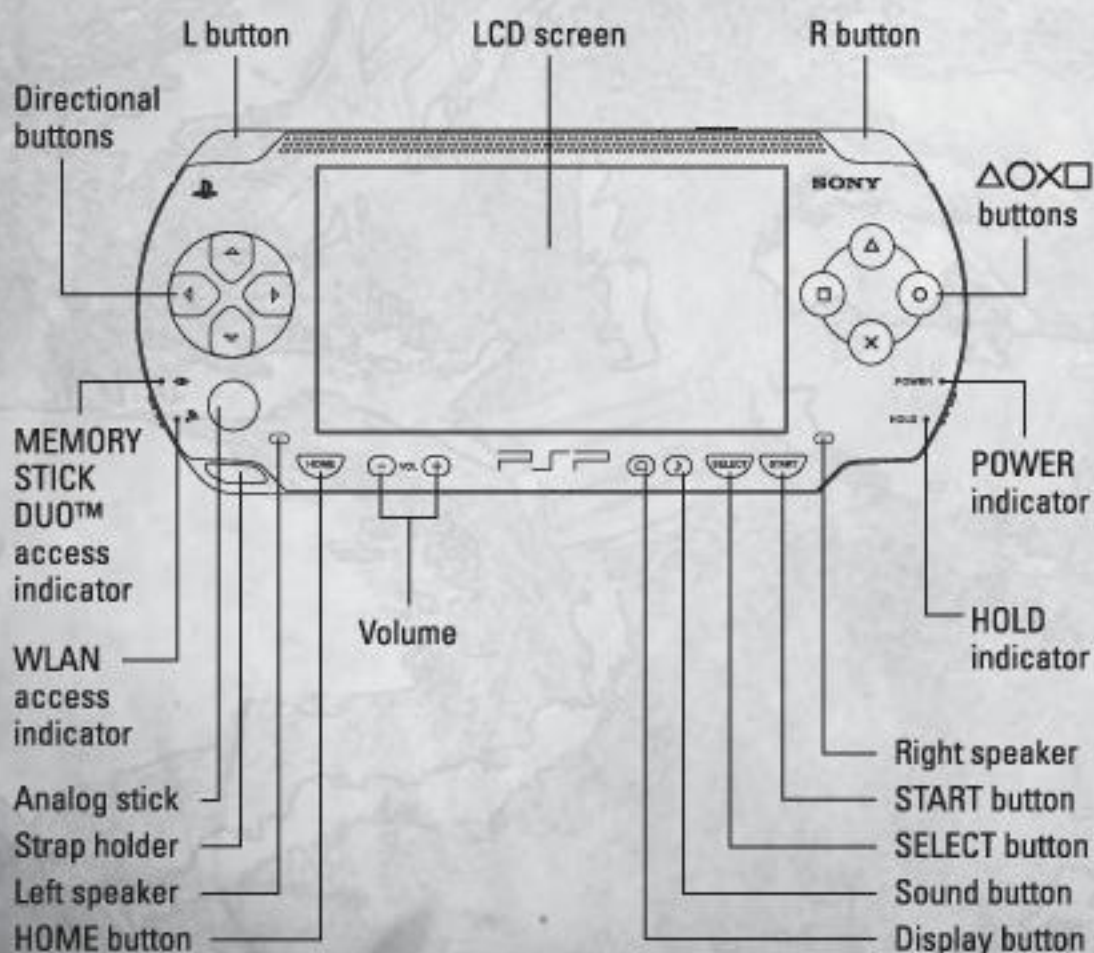
Right side view



front view



PSP™ System configuration



Chapter 1 - Game System

Game Objectives and Quests

In Monster Hunter Freedom Unite™, there is no defined end to the game. Instead, there are a large number of small objectives known as Quests that the player can undertake by conversing with the inhabitants of the land. Players can return to re-challenge any previously completed quest as many times as they wish.

You can take on quests from either the Village Chief or from the Gathering Hall where many other hunters gather. Once you find a quest you wish to challenge, you will next head out to the Field and begin the hunt.



There is truly a huge variety and number of quests, all with different targets. Some will have you eliminating monsters that trouble the local populace, some will have you search for special items, and some will have you defend a base location from attack. All these and more are just waiting for you to challenge them.

Once you have cleared a quest, you will receive a reward that matches the difficulty of the quest. Also, clearing one quest may bring about opportunities for new ones, so it's a good idea to frequently visit the Village Chief and the Gathering Hall to see what's there.



Chapter 1 - Game System

Game Menu

Press the  button at the title screen to bring up the game menu. If there is Game (system) data from a previously saved game on the Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ when the game starts up, the Game data will be loaded automatically.



New Game

Use Character Creation to create a new character, then begin a new game. If you have Game (system) data from Monster Hunter Freedom™ 2 on your Memory Stick Duo™, you can continue to use it in Monster Hunter Freedom Unite™. You can also use part of a Monster Hunter Freedom Unite™ character's data to begin a new character.

Continue

Pick up a saved game from where you left off.

You must have a Memory Stick Duo™ containing Monster Hunter Freedom Unite™ save game data inserted in the Memory Stick Duo™ slot in order to continue.

Gallery

By fulfilling certain conditions, you can unlock various special movies. Listed below are the controls for the Gallery:

Controls

Select: Directional buttons

Play:  button

Back/Stop Playback:  button

Options

Change various game settings. (See page 06 for more information).

Download

Use Infrastructure Mode to download new special quests and bonuses.

Data Install

This will save the game's install data to your Memory Stick Duo™.

By installing this data to the Memory Stick Duo™ loading times will be reduced.

CAUTION: Monster Hunter Freedom Unite™ uses a special method to manage its save data. While playing the game, be sure to always leave your Memory Stick Duo™ properly inserted in your PSP™ system so as not to damage the data.

Chapter 1 - Game System

Game Data

Contains information on your character and the contents of your gallery.

*In order to save the game data, you will need a Memory Stick Duo™, sold separately. Before beginning the game, please make sure that your Memory Stick Duo™ is properly inserted in the PSP™ Memory Stick Duo™ slot.

*You will need at least 1,824KB of free space available on your Memory Stick Duo™ in order to save your game data.

Three Characters in one Data file

You can create one game data file per Memory Stick Duo™. Each data file can hold information for up to three created characters. If you wish to create more than three characters, you will need another Memory Stick Duo™.



Data is Saved to the Same Location

Once you create a character and save it to a Memory Stick Duo™, it cannot be saved to any other Memory Stick Duo™.

The Memory Stick Duo™ used at the time you create your character will have to be the only one used for that character. Custom characters cannot be copied to more than one Memory Stick Duo™.

Before Stopping the Game

Before ending the game, please be sure to always save your data using the bed in your house.

Warning: Do not remove the Memory Stick Duo™, reset the game or power down the system during saving or loading. Doing so may corrupt the game data.

If you have save data from Monster Hunter Freedom™ 2

If you have save data from Monster Hunter Freedom™ 2 on the Memory Stick Duo™ that you use to begin a new game of Monster Hunter Freedom Unite™, you will be able to bring over your character from Monster Hunter Freedom™ 2 and continue playing as them in Monster Hunter Freedom Unite™. Simply choose to import your character after selecting NEW GAME from the game menu screen.

*The character's name will be the same as the one you made for them when you created them in Monster Hunter Freedom™ 2.



*Your original Monster Hunter Freedom™ 2 data will not be erased if you choose to bring over your characters in this way.

*There is some character information that cannot be carried over into Monster Hunter Freedom Unite™.

Chapter 1 - Game System

Options

Choosing OPTIONS at the game menu brings up the Options Screen, which allows you to change a variety of game settings.

Language

This will let you select the language you wish to play in.

Sound

This will let you set the sound output method for the game. You can choose between Stereo, Dolby Pro Logic II, and Boost. You can also change these settings during the game.

This game is compatible with Dolby Pro Logic II:

Select Dolby Pro Logic II in the sound settings, then when you connect your PSP™ system to a Dolby Pro Logic II capable audio system (such as an AV receiver, etc) using the PSP™ video / headphone / mic port, you will be able to enjoy the game in surround sound.

To connect the PSP™ to your audio system, you will need an appropriate audio cable (such as Line In) that can fit the audio input port on your system and the PSP™ video / headphone / mic port. (If you are using a PSP-2000, you can also use the separately sold PSP-2000 only TV Out cable's Voice Out pin plug.)

Caution

In order to keep your hardware working properly, please make sure to always select Dolby Pro Logic II in Options, then connect the PSP™ to your audio system while the power for both is turned off. For more information on connecting to your audio system, please read your audio system's instruction manual. Boost is a setting designed specifically for the PSP™ speaker output.

*Boost does not work with headphone output.

*Please be careful not to turn the volume up too loud while using Boost.

BGM Level/fX Level

Set the volume of the in-game music and sound effects. (Some music and sound effects will not be affected by this setting.)

Quick Continue

This will shorten the loading time when you resume the game.

Background Loading

Begin loading the surrounding areas before entering them, shortening loading times.

*Using this option may cause your PSP™ battery to run out more quickly than usual. It is recommended that you use the AC adaptor for power when playing the game with this option turned on.

Data Install

By loading from both saved install data and the game's UMD™, you can shorten the game's loading times.

Default Settings

This will restore all the options to their original, default settings.

Controls

Selection:

↑, ↓ buttons

Change Settings:

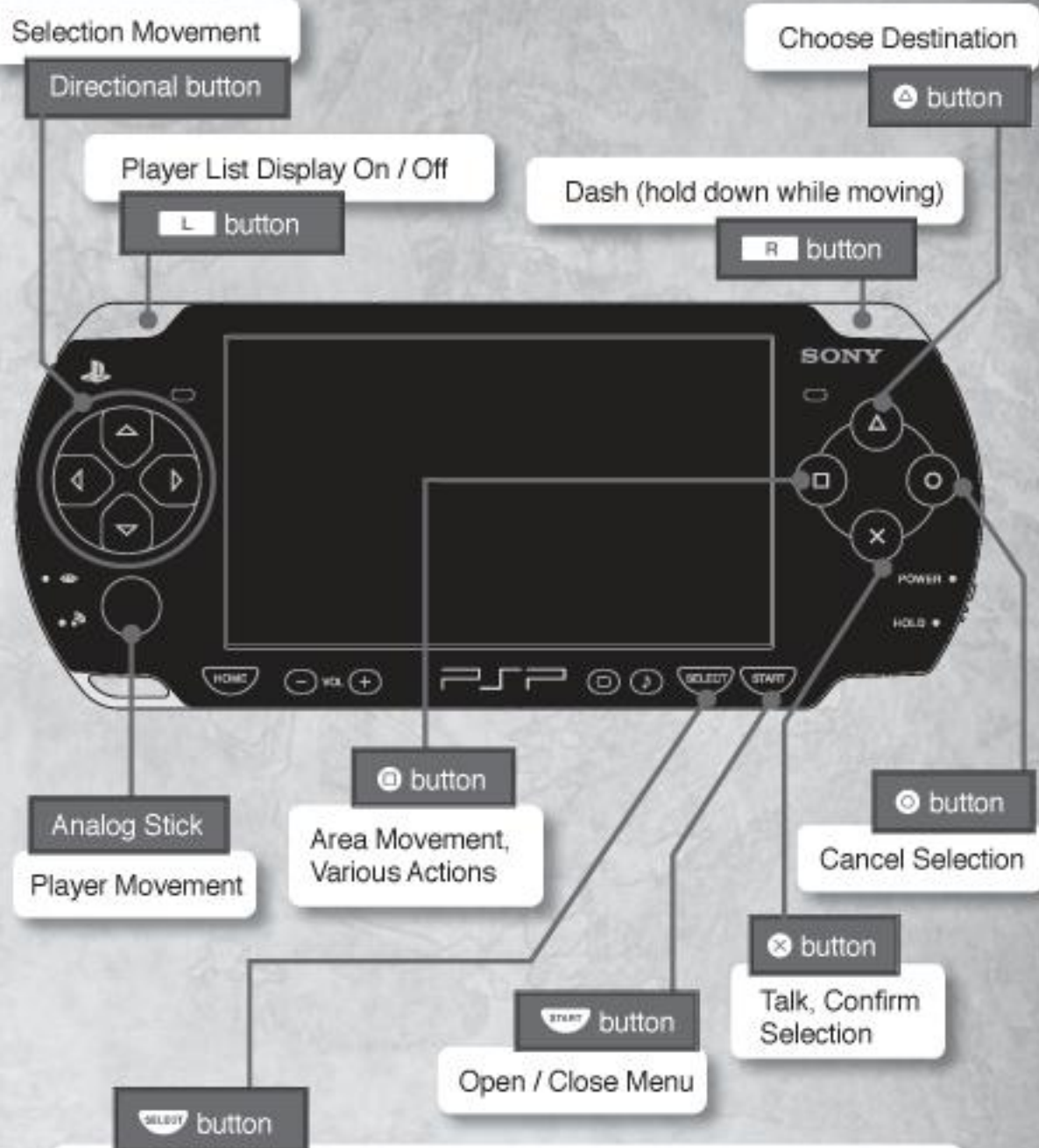
←, → buttons

Confirm: × button

Return to game menu: ○ button

Chapter 1 - Game System

Village Screen Interface and Controls



Item Organization: When viewing your items and equipment you can automatically sort and organize them by pressing the **SELECT** button.

Skip Cutscenes: Pressing the **SELECT** button during some of the game's cutscenes allows you to skip them.

*When playing the game via Wireless Play, cutscenes can be skipped if all of the participating players press **SELECT** button.



When going to the Gathering Hall to use Wireless Play (Ad-Hoc Mode), please make sure that the PSP™ WLAN switch is set to On.

*The location of the switch may differ depending on your model of PSP™.

WLAN switch:



Chapter 1 - Game System

Village Screen Interface and Controls

Transport Points

When you go to a point that allows for location transport, the name of the destination location is displayed. Press the  button at this time to be transported to that location.

Different transport points may allow you to select between more than one destination. In these cases, you can press the  button to select your preferred destination.

Non-Player Character (NPC)

NPCs can be residents of the Village or travelers from afar. When you approach them, a red mark appears above their heads. Press the  button to speak with them.



Player Character:

The player character that you control.

Player Info

This displays a list of all the players that are currently gathered in the same online Gathering Hall. It also displays their current quest participation status and other information. Players whose names are displayed in orange are currently participating in the same quest as you.

Chapter 1 - Game System

Dokke Village

Here characters can prepare for their quests at a variety of different facilities.

Training School

Here you can train under a professional instructor and experience a variety of special conditions to prepare you for anything you might encounter outside the village. Also, if you're just starting out in the world of Monster Hunter, you can take part in "Beginner Training" to learn the fundamentals of being a hunter.

Village Chief

This is where you take on quests when playing by yourself.

Item Shop

This emporium deals in tools, ammunition, items for combining, and more. Take care of your hunting needs with one stop here.

Equipment Shop

In addition to purchasing weapons and armour here, you can also use the materials you gained from monsters to make new equipment.

Gathering Hall

Here you can receive quests when playing together with other players and take part in quests that another player has already elected to challenge.

Your House

This is the house that belongs to your character.

Not only does it contain a bed and an item box, it also houses the Felyne(s) you have currently in your employ in the kitchen.

Dokke Farm Lift

The Farm offers opportunities for fishing and digging up treasure. This is enjoyable for Hunters who would rather take it easy than head out on Quests. You can head to the farm by riding down on the lift.



Chapter 1 - Game System

The Village START button Menu

Press the  button in the Village to bring up a special Village Menu. Use the directional buttons to highlight an option and press the  button to select it. Press the  button again to close the menu.

Items

Here you can check to see what items you currently possess. In the Gathering Hall, you can also give items with low Rarity to your companions. In the village, you cannot use items.

Combine

Under this option you can combine together multiple items to create a brand new item.

Quest Info

This is where you check to see your current quest's next required tasks.

Gestures

Here you can have your character perform various gestures, such as "Greetings" and "Happy". These can be used in online Gathering Halls inside the village and during quests.

Player Info

Here you can check the status of all the other players in the same Gathering Hall.

Guild Card

View and edit your Guild Card, or give it to a friend in the Gathering Hall. You can also check the cards that you have received from other hunters.

Give Comrade

This lets you give Felyne Comrades to other players inside Gathering Halls.

Status

This option lets you double check the status of your current character.

Equipment Detail

Here you can see the details of the weapons and armour that your character is using.

Reference

This is where you can see all of your combination recipes, information on monsters purchased from stores, and the status of your Felyne Comrades. Your Combine recipe list will be filled out as you successfully complete different recipes.

Options

In addition to setting the Gathering Hall and Training School lobby selection for online gatherings to auto or manual, you can use this to turn Data Installs On and Off, as well as change the sound output method.

Player Log

Check to see which other players have left and entered the Gathering Hall, and at what times.

Receive

Use this to receive items and Felyne Comrades from other players inside Gathering Halls.

Chapter 1 - Game System

Your House

Bed

This will let you save your game data.

When you want to leave the game, be sure to rest in your bed and save your data.

Item Box

This box will allow you to store a large number of items. You can change the contents whenever you want.

Controls

Selection: Directional buttons

Confirmation:  button

Cancel:  button

Change Page:  button /  button

*When viewing the equipment selection screen, press the  and  buttons while holding down the  button.

Put In Item

Select an item from your Inventory and press the  button to store the item inside the Item Box. You can store multiple items of the same type in the same slot. This allows you to stock up on important items you use a lot.

Take Out Item

To move items out of the item box and into your item pouch, first select the items inside the item box that you wish to take out. Next, select where in your item pouch you would like to place the items. Once you've decided where to place the item, select the number of items you wish to withdraw.

Combine Items

You can combine items inside the box to create new ones. You will need to select two different kinds of items in order to mix up a new one.

Change Equipment

With this you can choose equipment for your character to use from among the contents of the item box. When you wish to remove equipment, select the currently equipped item you want to remove. Please be aware that you must always have a weapon equipped.

Arrange Items

This will arrange all of the items and equipment contained inside your item box. Once an item has been selected, the cursor will turn red; from there, choose where you would like to move it.

Sell Item

This lets you sell items and equipment from inside the item box. Choose the items you wish to sell, check their going price and then decide whether or not to go ahead with the transaction.

Your House

Camera Controls

While your item box is open, you can control the camera freely and look at your character from any angle you wish.

Controls

Rotate Character: Analog Stick

Exit / Return to Menu:  button

Move Camera: (after closing the menu) Directional buttons

Change quickly with My Set!

My Set is a very convenient function that lets you instantly change into a set of favorite equipment.

1. Change into your favorite equipment:

First, go to Change Equipment. Next, choose Change Equipment and put on all of your favorite equipment.

2. Register under Register Current Equipment:

This lets you register your current combination of equipment. You can enter it in any of 20 different slots.

3. Select the set under Equipment Set

From now on, you can instantly change into the combination of equipment at any time.

*You can change or erase your different sets by going to Edit Equipment Set.

Small Item Box

Sometimes you will come across small item boxes while away from your house. While a small item box cannot hold equipment, you can use it to store items.

The places where small item boxes are located are the Gathering Hall, Felyne Kitchen, and Pokke Farm. If your item pouch ever fills up, try using one of these small boxes to free up some space.

Chapter 1 - Game System

Your House

Bookshelf

As you go along clearing quests, the monthly magazine "Hunting Life" will be delivered to your house. These magazines contain lots of useful information that will make your life as a hunter much easier.



Change Hairstyle

You can also change your character's hairstyle at your bookshelf. Select a hairstyle from the hairstyle list, then use the RGB colour bars to pick your new hair colour. You can also use the colour samples located under the colour bar to change your hair colour.

Change Clothing

Like hairstyles, you can also change your characters clothing at your bookshelf. Just select the clothing you want from the available list. You may even want to try changing your clothing depending on your mood for the day.

Felyne Kitchen



During the game you will be able to hire Felynes to cook for you in your kitchen. Once you have one or more Felyne chefs, sit down at your kitchen table. One of the Felynes will come out to take your order. Select the ingredients you want the Felynes to use to make your meal. The effects of the meal will differ depending on the ingredients used and the skill of the chefs.

Felyne Granny

You can hire Felynes from the old Felyne Granny in the village. The number of Felynes you can hire at one time will increase as your character's level goes up, and at maximum you will be able to employ up to five Felyne Chefs simultaneously.

Order food

Once you sit down at your house's kitchen table, a Felyne will come to take your order. At that time, you will need to choose the ingredients you would like them to use. Different ingredients will bring about different effects when your character eats the resulting dish. Be sure to try lots of different combinations!

From the second Chef on, you will need to pay the Felyne Granny in order to hire another Felyne.



A new board has made its way into the Felyne Kitchen: the Comrade Board!

Your House

Kitchen Board

At the Kitchen Board, you can manage the different Felyne Chefs you are currently employing. When multiple Felynes are cooking together, you will need to pay for the food you order, but the effects you get from eating it are also much better. Also, you can have the Felyne Chefs you employ cook meat or fish, change their uniforms, or designate a new leader.



Change / Dismiss

Here you can change a Felyne Chef's job to Felyne Comrade, and you can also release a Felyne from your service.

BBQ Service

You can have your hired Felynes cook meat and fish for you. Select BBQ Service, then give the Felynes some raw meat or another similar item. Once you pay them, you will be able to BBQ pick up a freshly made dish when you come home from a quest. The higher your Felyne Chefs' Kitchen Level, the more expensive their dishes are. However, the food they prepare is much better.

Individual felyne

There are many different types of Felynes you can hire. Not only that, they each have a different kind of ingredient that they are proficient at preparing.

Kitchen Level

The Felyne Chefs you employ can raise their Kitchen Level by cooking and by receiving items. As their Kitchen Level increases so does their ability to cook a larger quantity of dishes and prepare them more proficiently. Their various abilities also increase.

Information Level

Felyne Chefs are constantly gathering all sorts of information. The higher a Felyne Chef's information level is, the more important the information they gather will be. Talk to them every now and then to hear what they've found out. You may even be able to get an item from your Felyne Chefs.

Food Specialty Skills

Food Specialty Skills are mysterious skills that occasionally activate when you eat a dish prepared by a Felyne Chefs. Each Felyne Chef has three types of Food Specialty Skills that they can activate, and you can see which skills they possess by checking the Kitchen Board. If you cause the Felyne Chefs to be in a good mood by ordering a type of dish they are good at preparing, then they may create a dish that will activate a Kitchen Skill.



Chapter 1 - Game System

Village Chief - Gathering Hall



Village Chief

Accepting Quests

The Village Chief will give you quests when playing the game in single-player. Once you talk to the Chief a menu will open up and a list of Quest Requests will be displayed.

Some quests require you to fulfill certain conditions before they will appear, and others will simply appear by random chance.

Quest Requests

Quest Type

This shows you the kind of quest you are currently viewing, such as Hunting Quest, Slaying Quest, Gathering Quest, or others. Once a player accepts a quest a Quest Request icon will be displayed.

Hunting
Quest
(White)



Slaying
Quest (Red)



Gathering
Quest
(Green)



*The colour of the icon changes depending on the type of quest.



Reward

The amount of reward money you will receive upon clearing the quest. Sometimes this amount may be reduced depending on how the quest actually plays out.

Contract Fee

The amount of money you will need to pay in order to accept the quest. If you are able to clear the quest successfully, you will receive twice as much as what you paid here.

Time Limit

The amount of time by which you need to successfully clear the quest. If you are unable to complete the quest within this time, you will fail the quest.

Location

The location where the quest will take place. Most locations are further separated into day and night versions. The same area may be very different depending on whether you visit it at night or during the day.

Quest Level Clear Marks

Purple Clear: This will appear once you have cleared all the quests for that level.

Red Clear: This appears when there is still at least one hidden quest left to be found. Perhaps if you can fulfill the necessary conditions...?

No Mark: This indicates that you still have uncleared quests.

The Ever Expanding Hunter's Life

Once you complete a large number of quests and take your place as a top-notch hunter, you may be able to start taking on quests from another character in addition to the Village Chief.



Gathering Hall

Gathering Hall

You can use the Gathering Hall located at the rear of the village to accept quests when playing together with other players. You can search for members to join you in a quest you have already accepted, and you can also choose to participate in a quest that another player has accepted.

In addition, the Gathering Hall contains a Hunter's Shoppe that sells all sorts of miscellaneous goods required for quests and a table that allows you to have fun with special Actions.

Entering the Gathering Hall

*When using the WLAN function to connect via Wireless Play, please ensure that your PSP™ WLAN switch is set to the On position.



When entering the Gathering Hall, you will first need to choose whether or not you will play online or offline. If you select the offline Gathering Hall, you will then be able to go to the Gathering Hall without needing to connect via WLAN.

If you select the online Gathering Hall, and if you have your Online Gathering Hall option set to Manual (which can be changed under your village's Options) you will then be able to choose which Gathering Hall you would like to enter.

(If you have the choice set to Auto, the first available Gathering Hall will be selected for you automatically.)

Accepting Quests at Gathering Halls

Gathering Halls allow you to take on multi-player quests. When you talk to one of the girls at the reception counter, a menu will be displayed and you will be able to view a list of Quest Requests.

Differences Between Quests

Upon entering the Gathering Hall, you will notice three lovely ladies at the reception counter. Each one willing to provide you with challenging quests to further your hunting exploits. When first starting out, however, you will only be able to accept quests from the maiden on the left, and you will need to prove your skill as a hunter before the ladies in the center and to the right will provide you with quests. It is rumoured that the lady to the far right has incredibly difficult G-Level quests...



Wireless Play (Ad-Hoc Mode)

When entering a Gathering Hall from the village, choosing the online Gathering Hall will have the game prepare to connect for Ad-Hoc Mode using the WLAN function. Once it is done, you will then be able to enter the online Gathering Hall. You will not need to connect to an outside network, such as the internet, when using this mode, so there is no need for a WLAN access point or internet service provider in order to enjoy Wireless Play.

Using Ad-Hoc Mode

- ❑ Please make sure that the WLAN switch is set to the On position.
- ❑ Please make sure not to turn the WLAN switch off until you have left the Gathering Hall.
- ❑ Please make sure that all players are in close proximity to each other for the best wireless performance.

Up to four people can enter a single Gathering Hall at a time.

In online Gathering Halls, you can do the following things.

Take on a quest with multiple players

You can accept a quest with up to three other players and work together to complete it. If there is a particular quest that is giving you trouble on your own, you may be able to clear it easily if you work together with your companions.

Treasure Hunter

This is a quest made just for two players.
Try to find as much rare treasure in the field as you can!

Send Guild Cards

Send your Guild Card to other players and build your friendship level.

Exchange Items

This will let you freely exchange items with other player characters.

Note: You can only exchange items with a Rare value of 1, 2 or 3. Items with a Rare value of 4 or higher, as well as weapons, armour and zennys can not be exchanged.

Felyne Comrade Exchange

This will let you give Felyne Comrades you have raised to other players and will also let you receive Felyne Comrades that other players have raised.

「 You cannot take Felyne Comrades with you on quests that you have accepted at online Gathering Halls. 」

Chapter I - Game System

Training School

The Training School is a facility designed from the ground up to teach you all the skills and abilities you will need to survive and thrive as a hunter. Here you will be able to practice in a variety of specialized situations under the watchful eye of the Training School instructor. Listen to the instructor's advice and do your best to conquer all the different exercises.

*During Training School quests, you cannot make use of any personal items or take advantage of any effects you may have received from meals prepared by your Felyne Chefs. You also will not be able to bring a Felyne Comrade with you either.

Training School Rules

In regards to the items and equipment you can use in the Training School, please be aware that the instructor will prepare everything for you. Also, while you will be unable to take home any items you may find during training, you will get to take home the rewards.



Select a Training Regiment

At the Training School, there are three main ways to train, each with different goals.



Beginner Training

These exercises are designed for those who wish to become hunters or who have just become hunters recently. This includes exercises that will help you become proficient with any weapons you may not yet know how to use. When just starting out, it is highly recommended that you come here first to learn the ins and outs of being a hunter.



Group Training

These exercises are designed to be played with multiple players. This means that tougher monsters than those found when playing solo will appear regularly. It is highly recommended that you cooperate with the other hunters in order to defeat them.



Solo Training

These exercises are designed to help you learn how to play effectively on your own. If you wish, you will be able to choose from a number of exercises that require a certain level of skill on your part.

*If you have just started the game for the first time, you will be unable to participate in solo exercises. Go and clear some of the Village Chief's quests first as you wait for these to become available to you.

Chapter 1 - Game System

Guild Cards

Guild Cards are proof of Hunters' exploits. Besides containing basic character information, Guild Cards keep track of stats such as how many Quests you have completed, how much treasure you have found, how many monsters you have slain, etc. In the Gathering Hall, you can also trade (give and receive) Guild Cards with other Hunters as a sign of friendship.



Examine: Examine the data on your own guild card.

Edit: Edit the contents of your guild card.

Give: Give your guild card to other players. This can only be done when you are in an online Gathering Hall.

Card List: A list of all the guild cards you have received from other players so far. You can also write a short note for each card if you wish.

Receiving Guild Cards

When in online Gathering Halls you can receive guild cards given to you from other players. When a guild card is given to you, a window will open. (If you are doing something else at the time, an icon will be displayed on the upper area of the screen instead.)



Once the window has been displayed, select File to register the card you have just received. (You cannot receive guild cards if you are in "Departure Preparations Complete" status.)

Guild Card Secrets

Guild Card Materials:

The first guild card you will possess is cheap and made out of paper, but if you meet certain conditions your guild card can be upgraded. What could those conditions be...?

friendship Levels:

This will go up as you complete more quests together with companions. Once you have saved up enough points, you just might get a reward from a certain someone from your guild...

Awards and Titles

As you complete more and more difficult quests and become recognized by the villagers and guilds, you can earn awards and titles. Any awards and titles you earn will be reflected on your guild card, and you can see what they are at any time. You can also change your title whenever you wish, and see what it is on your guild card. In order to collect these, you will not only need to clear many quests, you will also need to make good use of the different facilities found in Pokke Village.

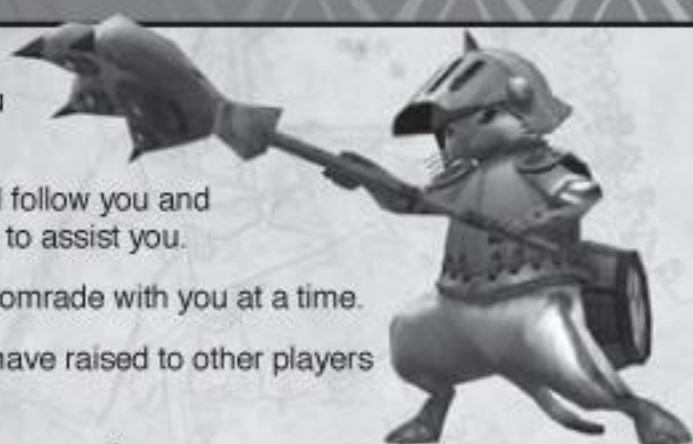
Felyne Comrades

Felyne Comrades are Felynes that you can take along with you on quests.

During the quest, the Felyne will follow you and perform various actions in order to assist you.

You can only take one Felyne Comrade with you at a time.

You can also give Felynes you have raised to other players if you wish.



Employing Felyne Comrades

In order to employ a Felyne Comrade, the player must use the following methods.

Hire them from the Felyne Granny

There will be times when the Felyne Granny will introduce you to Felyne Comrades. You can also hire Felyne Chefs in this way.

Receive one from another player

You can also make use of Give Comrade and Comrade Transfer to receive Felyne Comrades that other players have raised.

Have a Felyne Comrade change jobs

You can have a Felyne Chef that you are currently employing change its job to a Felyne Comrade. Select the "Change / Dismiss" option from the Comrade Board, then choose the Felyne who you want to change jobs.

*You can also change a Felyne Comrade into a Felyne Chef. In fact, you can change a Felyne's job class as many times as you want without lowering its stats.

About Recovery Behavior

As soon as Felyne Comrades have taken on a certain amount of damage, they will burrow into the ground and not come back until they have recovered.

During recovery, one of the two icons shown here will be displayed next to the Felyne's name. If the Felyne has taken on large amounts of damage, it will take them that much longer to recover.

Left Icon:
Recovering
(Normal)



Right Icon:
Recovering
(Big Damage)



Quests where you cannot take your Felyne Comrade

You cannot take an Felyne Comrade with you on the following types of quests.

❑ Quests you accepted at an online Gathering Hall
*However, you can take one with you on quests accepted at offline Gathering Halls

❑ Training School quests

❑ Treasure Hunter quests

❑ Some other quests

Chapter 2 - How to Hunt

Quest Controls

When not holding a weapon in its ready position, hold down the **R** button and press the **△** and **○** buttons together to perform each weapon's special action.

▣ Press and release:

Moves the camera to face in the direction that the player is looking

▣ Hold down:

Opens the Item Selection Window

□ button or **○** button: Select Item

△ button or **×** button: Select Bullet or Bottle (gunner only)

L button

▣ Dash (while held down and moving)

▣ Special Action for each weapon (while holding a weapon in the ready position. Please see how to use each weapon for more information)

R button

Directional buttons

▣ Change camera perspective

▣ Make selections

START button

Open / Close Menu



Chapter 2 - How to Hunt

Quest Controls

▣ Examine ▣ Climb Ledges ▣ Cancel Selections

○ button

▣ Ready Weapon

▣ Attack with weapon (except when using a bowgun. Please see how to use each weapon for more information)

△ button



Analog Stick

Move Player

SELECT button

Kick

▣ button

▣ Use Item

▣ Put Away Weapon (when holding a weapon in the ready position)

× button

▣ Crouch

▣ Evasive Action (when used together with movement)

▣ Confirm Selection

Quick Stand Technique

If you are knocked off your feet, press the **×** button while sliding the Analog Stick right before you stand back up. Doing this will change the timing needed for you to stand up and will also let you take quick evasive action in the direction that you slide the Analog Stick.

*You will need to be able to take front-rolling evasive action to make use of this.

If you are knocked down while using great swords, swords, lances or gunlances, slide the Analog Stick in the direction you wish to guard and hold down the **R** button (you can do this even if you do not have your weapon drawn by holding down the **△** and **○** buttons in conjunction with the **R** button). Doing this will enable you to guard at the same time that you stand up.

Chapter 2 - How to Hunt

Quest Screen Interface

Here we will explain how to make use of the game screen during quests. Once you understand what all the information on the screen means, you will be able to have a much more precise handle on your current situation at any given time during the game.



1. Stamina Gauge

This will go down whenever your character dashes, evades, uses some special attacks, or performs other actions that require stamina. If your stamina gauge is empty, you will not be able to perform those actions. Stamina will recover itself over time, but over long periods of time the maximum amount of stamina the gauge can hold will go down.

2. Time Limit Display

This clock displays the time you have remaining in order to complete the quest. The long white needle moves in correspondence with the passage of time, and the red line indicates when the time limit will expire.

You can check the precise time in the START button menu under Quest Info.

3. Character Names and Weapon Icons



This displays a list of the names of all of your companions and an icon indicating the type of weapon they are using. Furthermore, if you and/or someone in your group is spotted by any large monsters, an eye icon will be displayed next to their name.

4. Ally Character

One of the companion player characters that came hunting with you. Their names are displayed over their heads to make it easy to recognize them. Play and cooperate together to enjoy your time in Monster Hunter even more and make it easier to take down difficult monsters. These characters will not appear when playing in single-player mode.

Chapter 2 - How to Hunt

Quest Screen Interface

5. Weapon Condition

When your character is using close-range weapons this mark will be a sword, when using a bowgun, it will be bullets; and when using a bow it will be bottles.

Sword Mark



Shows the sharpness of your melee weapon. If you use the weapon continuously, its edge will dull, requiring sharpening with a Whetstone.

Bullet Mark



This indicates the condition of the ammunition you are using for your Bowgun or Gunlance. As you use your ammunition the bullets in the Bullet Mark turn grey. The more coloured bullets you have the more ammunition you have in stock. If they all run out, a reload indicator will be displayed on the screen.

Bottle Mark



This indicates the type of bottle you have attached to your bow, and how many bottles you are currently using and carrying.

6. Health Gauge

Your character's Health. When it reaches zero the character loses consciousness.

7. Player Character

The character you created in Character Creation mode and that you are currently controlling.

8. Monster

There are many, many monsters that can be found on the map. Some are very small, while others appear to be as large as mountains. Most of these monsters see humans as nothing more than a tasty snack. And if you run into a monster that's too strong for you, remember that running away can be the smartest strategy to take at times.

9. Map

A map that shows where all the player characters are. The arrow icon that has the same colour as your weapon icon indicates your current position.

If you use Paint Balls or other similar items, you can also see monster locations here.

10. Item Window

Displays the item you are currently equipping.

Natural Recovery After Damage

Once you have taken damage, the section of your health gauge marked in red will recover on its own automatically as time passes. However, if you take multiple hits in a row, this section will disappear and you will need to heal yourself manually.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Great Sword

Heaviness is never a weakness. The Great Sword is a heavy, lethal weapon that risks everything on one well-aimed attack.

In power, the Great Sword surpasses the Sword. It can hack through multiple monsters with side-slices, but its size and weight make it much slower. After each attack, the wielder is left open momentarily, so wielding one of these skillfully requires practice. Due to the entire sword being used for blocking, its sharpness can drop faster than other weapons.

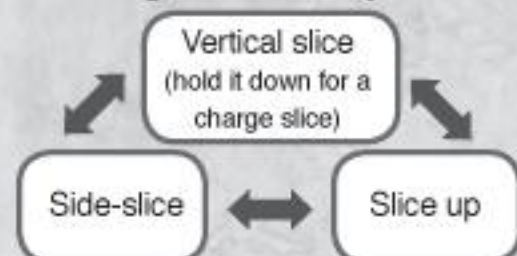
Handling Great Swords

- △ button:** Vertical slice
(hold it down for a charge slice)
- button:** Side-slice
- △ + ○ buttons:** Slice up

- R button:** Guard
*When you are not actively using the weapon, hold down **R** and press **○** and **△** together to guard.
- SELECT button:** Kick

Great Sword Combo Attack

By quickly transitioning to other attacks at the end of an attack, great sword attacks can be chained together for as long as you can continue them. You can also change the direction your character is facing while performing them.



By holding the Analog Stick to the left, you can direct the Vertical slice or Side-slice to the left.

By holding the Analog Stick to the right, you can direct the Vertical slice or Slice up to the right.

Charge Slice

By holding down the **△** button, you can charge up your strength. Then, once you let go of the **△** button, the resulting charge slice will be more powerful than the usual slash. However, while charging up you will be effectively defenseless and unable to move.

Long Sword

Beautiful, yet effective and deadly. The more this great sword derivative cuts, the sharper it becomes.

A derivative weapon that polishes down a great sword, lightens it, and gives it the ability to execute fast and flowing consecutive attacks. And the "spirit" that a true swordsman unleashes when he swings this weapon brings out its potential to its utmost fullest. However, the blade itself is extremely delicate, and therefore cannot be used to guard.

Handling Long Swords

- △ button:** Forward slice
- button:** Thrust
- △ + ○ buttons:** Sweeping slice

- R button:** Spirit Blade
(if you have enough Spirit gauge built up you can perform this multiple times)

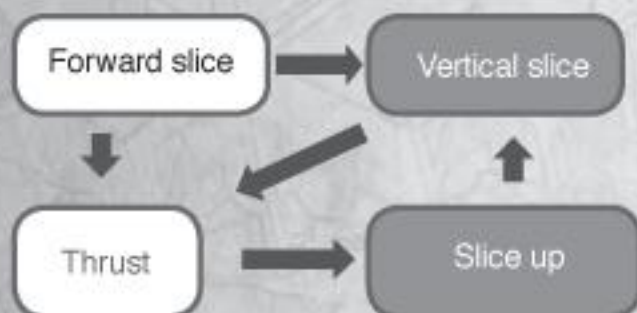
*You can also execute this by holding down **R** and press **○** and **△** together when your weapon is sheathed.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Long Sword Combo Attack

Like great swords, Long Sword attacks, with proper timing can be chained together with other sword attacks. The Vertical slice and Slice up attacks require their connecting move to be performed.



You can also insert a Spirit Blade attack after any attack by pressing the **R** button if you have Spirit Blade energy in your Spirit Gauge.

Spirit Blade

When you land standard attacks on monsters with swords, it will build up the Spirit Gauge. Press the **R** button to unleash a powerful Spirit Blade and use up the contents of the gauge. The less the gauge is built up, the less powerful the attack will be.

*If you can fill the gauge up to its maximum, both attack power and sharpness will go up temporarily.



Sword

A light, versatile weapon that can be wielded proficiently by anyone, from a beginner to a battle-hardened veteran.

A weapon that is light, well balanced for both offense and defense, and is easily wielded by beginners. And because it is a relatively small weapon, it doesn't get in the way of using items. On top of that, it can be easily upgraded to include poison and paralysis effects, making it easy to support companion players as well.

Handling One-Handed Swords

△ button: Slice down

○ button: Spin-slice

△ + ○ buttons: Jumping attack

R button: Guard

○ button while guarding: Guard attack

△ button while guarding: Slice up

○ button while guarding: Use item

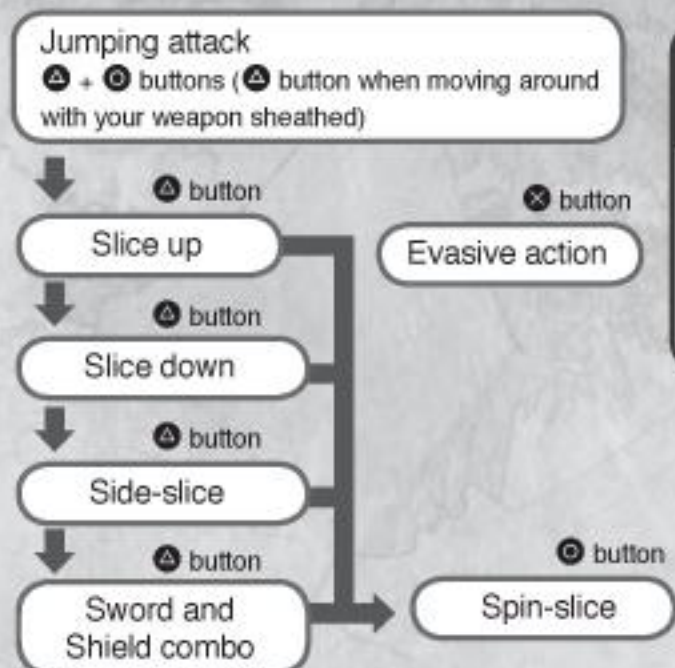
*When you are not actively using the weapon, hold down **R** and press **○** and **△** together to guard.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Sword Combo Attack

Press the attack button with good timing to string together different attacks.



Using items while your weapon is drawn

Unlike other weapons, you can use items even while you have your One-Handed Sword drawn and ready.

Dual Blades

A hidden trump card with overwhelming potential, its furious demon-like attacks can turn the tide of battle.

An aggressive attack style that abandons a shield entirely for pure offense. A derivative of the Single-handed Sword. Its tricky movements can be a little hard to control sometimes, but with its blindingly fast multiple attacks and temporary large boost in attack power thanks to its Demonization ability, this weapon can be far more powerful than its appearance would have you believe.

Handling Dual Blades

△ button → Slice down

○ button → Right spin-slice

△ + ○ buttons → Thrust attack

R button → Demonization

(while in Demonization mode, this will also cancel the mode.)

*When you are not actively using the weapon, hold down R and press ○ and △ together to go into Demonization mode.

*Combo attacks that can be performed with the △ button can be modified to Spin-slice with the ○ button, and forward rolls with the × button.

Demonization

By readying your weapon and pressing the R button, you can gain the powers of a demon temporarily. While in this mode, your attack power will be greatly improved, but your stamina will steadily decrease.

You can press the R button again at any time, or wait until your stamina runs out entirely, to end Demonization mode. While in Demonization mode the Dual Blades attack sequences change and you will discover new and powerful moves.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Hammer

No need for defense. A huge, powerful weapon that is made for charging into danger without looking back and crushing everything in its way.

This weapon has some of the highest attack power of any close-range weapon, yet it's also surprisingly light and functional. However, it is completely unable to block enemy attacks and has a limited range of attack, making it decidedly risky to use. That said, with its many varied charge attack derivatives and fierce power, it is capable of dizzying many large monsters and can be wielded to unleash ever-changing waves of attacks.

Handling Hammers

△ button: Smash down
*Cannot be repeated more than three times.

○ button: Side-smash

R button: Charge Power for Charge Attack
(release the **R** button to attack)
(has three different levels to this attack)

*When you are not actively using the weapon, hold down **R** and press **○** and **△** together to Charge Power for Charge Attack.

*Charging will cause your stamina to deplete.

Charge Attack

By holding down the **R** button before you release it you can build up your strength for a Charge Attack. There are three power level depending how long you hold the **R** button before releasing it to unleash your attack. When you charge up to the maximum level and then release **R** button while running, you will unleash a powerful, wide-hitting Whirlwind attack. While spinning, press the **△** button to execute finish attacks that correspond to the number of times you spin. If you release **R** button maximum level Charge Attack while stationary you will unleash a powerful Super Pound hammer smash.

△ button on 2nd or 3rd spin: Two-Level Attack

△ button on 4th or 5th spin: Spin Punch

*If you press the **R** button soon after performing a charge attack, you will be able to transition directly into the next charge. (However, if you have just performed the maximum level charge attack, you will be unable to do this.)

Combo Attacks

Side-smash



Smash down

Side-smash



Charge attack

*By adding an **×** button press you can smoothly transition into an evasive action.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Hunting Horn

By combining different tones you can change you and your companions' abilities.

A weapon that gives the hammer a run for its money in attack power and can also be used to play various Melodies that can change you and/or your companions' conditions. Depending on the combination of tones used in the Recital, you can not only strengthen and recover you and your companions, you can also enhance them with various status conditions. Together with its close-range attack abilities, this is a truly unique and valuable weapon.

Handling the Hunting Horn

△ button: Right swing
*Can be performed consecutively

○ button: Poke
*Can be performed consecutively

△ + ○ buttons: Overhead smash

R button: Begin/End Recital

*When the Hunting Horn is put away, hold down **R** and press **○** and **△** together to begin Recital.

Recital

Press the **R** button when you have drawn the weapon or are in the middle of attacking to switch to Recital mode. While performing, you can produce up to three different tones by pressing either the **△** button, the **○** button, the **□** button, or the **○** and **△** buttons together.

△ button, the **○** button, the **□** button

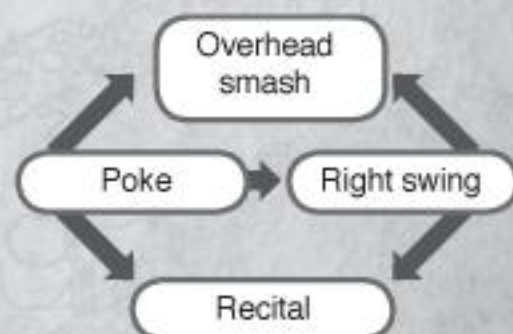
△ button: Note 1

○ button or **□** button: Note 2

○ + △ buttons: Note 3

R button: Switch to close-range attack

Combo Attack



Music Gauge

While performing, a music gauge will be displayed on the top part of the screen. As the player performs, note icons will be displayed on the gauge. The colour of the note icons will change depending on the type of Melody being played, and by combining the different colours of notes the type of effects produced can be changed.



If you can land multiple strong hits on a monster's head with the hammer or hunting horn, you might be able to temporarily stun that monster.

Lance

A walking fortress that can corner any target and stop every attack possible with a giant shield.

A giant lance with terrifying piercing power and a very long reach. Great skill is required to maneuver it due to its great weight, but fortunately, a thick and powerful shield helps to offset any vulnerability. When using this weapon, you will want to lay low and sidestep, then charge in and devastate anything in your way.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Handling Lances

△ button: Medium thrust

*Can be repeated rapidly up to a maximum of three times

○ button: Upper thrust

*Can be repeated rapidly up to a maximum of three times

△ + ○ buttons: Charge

△ button while charging: Finishing move

○ button while charging: Stop

R button: Guard

△ or ○ buttons while guarding: Guard attack

△ + ○ buttons while guarding: Charge

*When you are not actively using the weapon, hold down **R** and press ○ and △ together to Instant guard.

If you use the Analog Stick and the X button right after finishing an attack, you can smoothly transition into a back-step or side-step. And if you then press either the ○ button, △ button, or X buttons after evading, you can continue into the next attack or evasive action.

Guard Movement, Guard Attacks

While guarding using the **R** button, you can continue to attack and move around.

Charge Attacks

Pressing the △ and ○ buttons together at the same time will ready your lance and execute a charge attack. By charging into the middle of a group of monsters you can send them scattering, and by charging into a large enemy you can deal damage over and over. Charge attacks require stamina to be performed.

Gunlance

Shoot, crush, deflect. There is no blind spot in this precision machine.

This weapon takes the impenetrable defensive power of the lance and adds a gunpowder-powered cannon to it. On top of that, it also adds a Wyvern's Fire attack that mimics the fiery breath of some monsters and has upgraded the lance to a mechanical one with fearsome firepower. However, because this design exceeds the limitations of the original Lance design, the use of gunpowder has the side effect of reducing the weapon's sharpness, and the powerful Wyvern's Fire attack causes the weapon to heat up greatly after using it, making it more difficult to handle.

Handling Gunlances

△ button: Forward thrust

(Can be repeated rapidly up to a maximum of three times)

Press the △ button while moving:
Rushing upward thrust.

○ button: Fire

△ + ○ buttons: Upward swing

If you use the Analog Stick and the X button right after finishing an attack, you can smoothly transition into a back step or sidestep. And if you then press either the ○ button, △ button, or X buttons after evading, you can continue into the next attack or evasive action.

R button: Guard

△ button while guarding: Guard attack

○ button while guarding: Reload

△ + ○ buttons while guarding: Wyvern's

Fire *When you are not actively using the weapon, hold down **R** and press ○ and △ together to Instant guard.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Fire

This attack lights the gunpowder stored in the ammunition chamber and performs a powerful cannon attack. The type and power of the attack will change depending on the specific type of Gunlance used. Furthermore, there is no need to purchase more ammunition to use this attack, like there is with the bowgun. If the ammunition chamber runs out, all you have to do is reload.

*If the weapon's sharpness reaches the lowest possible condition (when the sharpness gauge starts to blink red), you will not be able to perform Fire.

Wyvern's Fire

An attack that makes use of monster breath attacks. After using it, you will need to give the weapon some time to cool off.

Similarities with Lances

In addition to being able to move and attack while guarding, the fact that the standard evasive action is a back-step rather than a forward roll is exactly the same as a lance.

Lances and Gunlances can perform consecutive attacks by combining the  and  buttons.

Bowgun

From bullet support to rear support, this long-range weapon can be outfitted for any situation just by changing its ammunition type.

A giant portable cannon that can send powerful projectiles flying over long distances via gunpowder. Compared to a swordsman, there is much less risk involved with using this weapon, but the only armour you can use with it has been created to work exclusively with Gunners, there is an inevitable trade-off in defensive power as a result. There is also a limit to the ammunition, and when it runs out you will need to buy more before the weapon will be of any use. Therefore, using it requires tactics that are vastly different from those used for close-range weapons.

Light and Heavy; the two types of Bowguns

Light Bowgun:

Comparatively light, these bowguns do not interfere with their user's maneuverability. There are even some models that allow for repeated firing of certain special kinds of ammo.

Heavy Bowgun:

This type is much heavier, and makes each movement slower as a result, but it makes up for it by providing the ultimate in long-range destructive power.

Handling Bowguns

 button: Reload

 button: Fire

 +  buttons: Melee Attack

*When you are not actively using the weapon, hold down  and press  and  together to perform a Quick Reload.

Changing Bullets: Hold down the  button to open the Item Window, then use either the  button or  button to change between the different types of ammunition.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

About the change between Bowgun Shoulder Sight and the Scope Screen

During a quest, you can open the START button menu, go to Options, then select Simple Bowgun Aiming to change the way you can switch between simple aiming and the scope screen.

Type 1

R button: Change to Scope Screen

Hold **L** button while using Directional buttons: Simple Aiming Movement

Type 2

Tap **R** button: Change to Scope Screen

Hold down **R** button: Change to Simple Aiming Mode (move the sight with the Directional buttons)

During a quest, you can open the START button menu, go to Options, select Aiming Controls, then choose whether or not the camera will position itself behind your character's back when using simple aiming.



Scope Screen Controls

When using the Scope Screen, the perspective will change to that of the player character, and you will be able to aim with much more precision as usual. Unfortunately, as a result you will not be able to move while doing so.

A button: Reload

○ button: Fire

Analog Stick: Moves sight

Directional buttons (when using Sniper Scope): Changes magnification of target

Directional buttons (when using normal scope): Moves sight

R button (Bowgun Shoulder Sight Type 1): Return to main screen

Tap **R** button (Bowgun Shoulder Sight Type 2): Return to main screen

Hold down **R** button (Bowgun Shoulder Sight Type 2): Switch to simple aiming mode

Bow

A deadly weapon with no limits to its range. Monsters facing this must deal with a hail storm of arrows.

A lightweight, portable, yet highly versatile weapon suitable for almost any hunt imaginable. It can be fired anywhere from medium to long-range distances, can be charged to build up attack power, and can be used together with special coatings to enhance itself with all sorts of extra effects. However, its user can only shield themselves with armour made for Gunners, which requires you to always keep a safe distance between you and your prey.

Chapter 2 - How to Hunt

Using Weapons

Handling Bows

 button: Draw Bow
(release  to fire)

 button: Melee Attack

 +  buttons: Apply Coating

 button: Aim (can also be performed with the Directional buttons)
*When you are not actively using the weapon, hold down  and press  and  together to perform a close-range attack.

*While drawing the bowstring you can press either  or  to transition into evasive actions.

Changing Bottles: Hold down the  button to open the Item Window, then use either  or  to change to the bottle you would like to use.

Drawing the Bow

By drawing the bow and charging up your strength, you can bring out the full destructive power of the arrow. You can also move around while charging. The amount of time you spend charging will affect the resulting attack, but exactly what kind of attack it will turn out to be is also determined by the type of bow you use.

Build up strength: Hold down the  button

Attack according to time spent charging: Release the  button while charging

*Charging will also cause you to lose stamina.

Apply Coating

By using different bottles of Arrow Coatings with your bow, you can enhance your arrows with a variety of different effects. To attach a bottle to your bow, press the  and  buttons together.

The type of coating you are currently using will be displayed underneath your stamina gauge. Large coatings indicate a reserve of 10 bottles, and a small bottle indicates a reserve of one. Every arrow you fire will use up one bottle.

Types of Coatings and their effects



Power Coating

Increases the arrow's attack power.



Poison Coating

Gives the arrow a poison effect.



Close Rng Coating

Effective when used in close-range fights.



Paralysis Coating

Gives the arrow a paralysis effect.



Paint Coating

Gives the arrow a paint effect.



Sleep Coating

Gives the arrow a sleep effect.

* There are also some bows that will enhance the effects of poison, paralysis, and so on.

Chapter 2 - How to Hunt

Equipment Details

The equipment used by hunters possesses a huge variety of different stats. You can see what those stats are by viewing a piece of equipment in your item box or under Equipment Detail in the START button menu. If a skill is influencing a piece of equipment's stats, that stat will be displayed in green.

Weapon Stats

Attack: Indicates the power of the weapon. Some weapons also provide bonuses to defensive power.

Affinity: This is the percentage that indicates how often that weapon will score a high-powered critical hit.

Sharpness: Indicates the weapon's sharpness.

Element Attribution: Indicates the strength of that weapon's element. In addition to the five basic types of Fire, Water, Thunder, Ice and Dragon, there are also some elements that will cause monsters to become poisoned or paralyzed.

Note: Displays the type of notes that the hunting horn can play. There are seven types of notes all together, and the different effects you can achieve by combining notes is one of the defining characteristics of the hunting horn.

Shelling Type and Level: The type of cannon used on a Gunlance, as well as its attack power level. The range of attack will change depending on the type of cannon. There are five different levels for cannons, and the higher level a cannon is the more powerful its attack power will be.

Reload: The time it takes to reload a bowgun.

Recoil: The size of the recoil caused when firing the bowgun.

Mod Level: Indicates the degree to which the bowgun has been upgraded. Upgrades can be performed at the Equipment Shop in the village.

Cap: Displays the type and capacity of ammunition used in the bowgun. Any bullets you possess that cannot be fired with the current bowgun will be displayed in the Item Details window with an X over their icon.

Charge Attack: Shows the type and level of arrow used with each level of the bow's charge attack. The higher the level, the more powerful the resulting attack will be.

Usable Coating: The types of coatings that can be applied to the current bow. Like bowgun bullets, any coatings that cannot be applied to the current bow will be displayed in the Item Details window with an X over their icon.

Armour Stats

Defense

The amount of damage caused by physical attacks that the armour will defend you from.

Resistance

The armour's resistance to the different types of elemental attacks. The higher the number is, the more damage the armour will protect you from.

Level

The upgrade level. This indicates the degree of the armour's upgrades, which you can have performed at the equipment shop. For more information on upgrades.

Skill Points

Indicates the type and point level of skill you have given the armour.

Chapter 2 - How to Hunt

Equipment Details

Shared Weapon and Armour Stats

Hunter Type

The type of hunter that can use that particular weapon or armour. Hunter types are mainly divided into swordsman types and gunner types, and the kinds of equipment they can use are directly related to those.

Rarity

Each piece of equipment is rated on a 1-10 scale of rarity. The higher the score is on the scale, the more rare and valuable that piece of equipment is.

Slots

These allow you to attach decorations to your equipment. The number of circles shows the number of available slots.

Unique style

Although it is of course perfectly fine to simply build your character up to be stronger and stronger, sometimes you may want to mix things up and have them dress nicely before going out on a hunt. Well, don't worry; there is some equipment that is well hidden out there that will make your eyes pop...

Meals and Stamina

Cooked meat, roasted meat, and other kinds of meat can be used to instantly restore your maximum stamina, which falls over time, back to its original height. However, it can take some time to cook meat, and if you end up burning it it could have some undesirable effects should you eat it...



BBQ Spit



This will let you cook raw meat so that your player character can eat it. It cannot be used unless you have some raw meat in your possession. Look at the colour of the meat to get an idea of how well it has been cooked, then press the **X** button when it is done. The music that plays while cooking it will also act as a hint.

Edible Items

Icons with teeth marks on top of them indicate that using that item requires eating it. This will be displayed mainly on cooked meats and certain types of plants. If you do not see the teeth marks around an item, it means that it is inedible, even if it is a plant or meat.



Tracking Items

Monsters can and do go anywhere on the wide open maps, so if you're trying to find a specific one you will want an item like the ones shown below. Every true hunter needs to know how to make the best use of items, so learn what they do and learn it well.

Place raw meat on the ground to lure them out!



Use Paint

Paint Balls (or paint shells or paint coated arrows) can be used to track any monster they hit anywhere on the map for a limited period of time.



Chapter 3 - Special Contents

Data Install

Data Install is a function that can shorten the game's load times by saving install data on to a Memory Stick Duo™ and using that data in conjunction with the game's UMD™ to play the game.

In order to take advantage of Data Install, you will need a Memory Stick Duo™ with 580MB or more of free space available.

When using Data Install, you will need to keep your Monster Hunter Freedom Unite™ UMD™ in your PSP™ system.

Saving Install Data

Saving install data will take data from the UMD™ as it is loading and save it to your Memory Stick Duo™.

Select Data Install from the game menu, then follow the instructions on the screen to save the data.



Saving install data will take some time to complete.

While saving the install data, please do not take the Memory Stick Duo™ out of the PSP™ or cut the PSP™ power. Please make sure that the PSP™ battery is sufficiently charged or that it is connected via AC power before battery is sufficiently charged or that it is connected via an AC power cord before saving the data.

Turning Data Install On and Off

In order to use Data Install, you will need to first turn it on in the game's Options screen.

From the game menu, select Options, or open the START button menu's options while in the village, then select Data Install and set it to On.



*In order to use Data Install, you will need to keep the Memory Stick Duo™ that contains the saved install data in your PSP™ at all times while playing Monster Hunter Freedom Unite™.

*When loading install data, the Memory Stick Duo™ access indicator will flash. While this is happening, please be extra careful not to remove the Memory Stick Duo™ from your PSP™.

Chapter 3 - Special Contents

Download

Selecting Download from the game menu will allow you to connect your PSP™ system to a wireless network using the PSP™ WLAN functionality and download various quests and bonuses.

There is no need to register, and you do not need to pay any fees (*).

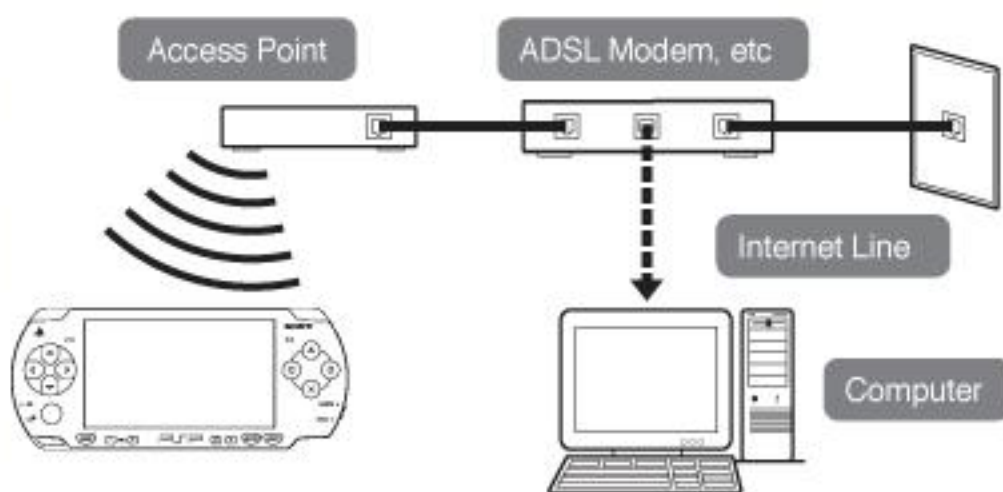
You can accept the downloaded quests at the Gathering Hall or Training School at any time after they have been downloaded.

*You will need to have access to a wireless network that is connected to the internet, which may include paying internet service provider fees.

Example Network Connection:

Every network machine and method of connecting and setting up can be different depending on the hardware used.

Connect to a network via an access point



For more information on using Infrastructure Mode on your PSP™, please see your PSP™ instruction manual.

Please be aware that Download services are limited.

In some cases, online services may be shut down without any forewarning.

Usage Notes

Before selecting Download on the game menu, please make sure that your PSP™ WLAN switch is set to On and that it is not turned Off before returning to the game menu.

This product's online functionality was developed using software that was created by the NetBSD Foundation, Inc and its associated partners.

Required Equipment and Environment

In order to use the Download function, you will need the PSP™ system you usually use to play Monster Hunter Freedom Unite™, your Monster Hunter Freedom Unite™ UMD™, and the following hardware/environment.

Before using each piece of hardware, please make sure to read the instruction manual for each one and that you use them properly. Before using the Download function, please ensure that all the necessary hardware has been properly connected, and if necessary, that each piece of hardware's settings have all been properly assigned.

Memory Stick Duo™

This is required in order to save the downloaded data.

Broadband Network Connection

This usually will be an ADSL connection, a cable connection, or an FTTH connection. You will also need to sign a contract with an internet service provider to have your connection be connected to the internet.

Broadband Network Accessory Hardware

You will need the necessary cables or wireless adaptors in order to connect the ADSL etc modem to the network hardware and accessory hardware.

WLAN Access Point

You will need access to a WLAN that is compatible with the PSP™ WLAN functionality. For security reasons, we recommend that you also set up an SSID and WEP key.

Computer, etc

You may need a computer in order to set up the WLAN access point. For more information on setting up the access point, please read the instruction manual that came with the access point hardware.

Connecting

Once you select Download, you will need to follow the steps detailed below. When setting up your network, please be sure to refer to your internet service provider's connection settings information and WLAN access point hardware manuals as necessary.

1 Select Download at the game menu

Set the PSP™ system's WLAN switch to the On position, then select Download from the game menu.

2 Select the connection method

Upon selecting Download at the game menu, you will proceed to the network connection screen.

If you have already set up the network successfully, all you will need to do is select the name of the network you wish to connect to.

▶ Go to step 4

If you do not yet have connection settings, or your connection settings do not appear, please choose "Create new connection".

▶ Go to step 3

*The connection settings you will use here must be arranged separately from the settings for every WLAN access point you will use.

3 Choose Network Settings

After selecting the connection name, you will need to set up the WLAN. Please select the choice that is most appropriate for you.

Search

This will search for the SSID of all nearby access points.

If you do not know the SSID of the network you wish to connect to, please choose this. After setting the SSID, you will then need to set up the security options for that access point.

Input Manually

This will let you input the SSID for the access point manually. After setting up the SSID, you will then need to set up the security options for that access point.

Separate Access Point Automatic Settings

Choosing this will then take you to a screen where you can choose from a number of automatic settings. After choosing your desired WLAN access point, follow the instructions on the screen to complete the settings. (These automatic settings are compatible with Buffalo).



AOSS™

AOSS™ (AirStation One-Touch Secure System) is a technique developed by Buffalo that allows you to easily and automatically set up a secure WLAN with just one touch.

Wireless Spot

Connect automatically via PlayStation® Spot.

4 Connect

Select the network settings you wish to use at the network settings screen, then connect to the network. When connecting, you may need to enter an ID and password; if you do, the appropriate entry fields will be displayed on the screen.

5 Proceed to Download screen

Once you are able to successfully connect to the network, the Download screen will be displayed.

Download Screen

At the Download screen, you can download a number of special quests and bonuses and view all kinds of information.

(*) You will need to pay a fee to your internet service provider before you can connect to the network.

Top Menu



After you have finished connecting, this is the screen that will first be displayed. From this screen, you can easily see the most recent information updates.

Controls

X button: Used to execute downloads and confirm selections.

O button: Used to return to prior screens and cancel selections.

A button: Displays help relating to the download process.

D button: Displays details of the currently selected quest.

START button: Disconnects from the network and returns you to the game menu.

L button, **R** button: Used to flip between pages.

Quests

Here you can download event quests and challenge quests.



1: Cursor

Can be controlled with the Up and Down buttons on the Directional buttons. Use this cursor to select quests.

2: Quest List

A list of quests that can currently be downloaded. Quests that you have already downloaded are displayed in grey.

3: Quest Information

Displays information relating to the currently selected quest.

*These screens are from a developmental version, and the download quest names you see may be different from the ones shown here.

Quest Download Process

- 1 Move the cursor to the quest you wish to download, then press then **X** button.
- 2 Once the confirmation screen has appeared, select Yes to begin the download.

*You can save up to a maximum of six downloadable quests at one time. If you have already saved six quests, you will need to overwrite one of them when downloading a new quest.



Accepting Download Quests

Saving downloaded quests

Once you select the quest you wish to download and start to download it, that quest will be saved to your Memory Stick Duo™.

If you already have game data on the stick you will not need to create any more free space, but if you do not have any game data on the stick you will need at least 1,824KB of free space available.

Accepting downloaded quests

You can accept a downloaded quest at any time from either the Gathering Hall or the Training School. If any other players wish to challenge the quest together with you, they will be able to play the quest even if they haven't downloaded it themselves.

Bonuses: Here you can download a variety of bonuses.

Information: Here you can view a variety of different information.

If you are unable to connect to the network

If you are unable to connect to the network, please read pages 38-40 once more and double check the settings for all the hardware you need to connect to the WLAN access point.

After checking every connection and setting, please conduct a connection test like the one described below, then check everything on this page in accordance with the results.

If after checking every setting you are still unable to connect to the network, please contact the User Support Center using the contact information written on the inside cover of this manual.

When contacting the User Support Center, please be ready to explain your situation, the hardware you are using, what error message you received, what your settings are, and any other symptoms that may be useful in determining the problem.

Connection Test

From the PSP™ system's home menu, select Settings, Network Settings, Infrastructure Mode, then move the cursor to the network you are using and press the **△** button. From the menu that pops up, please select Connection Test and test to see if the network connection is functioning properly or not.

If you were able to connect successfully

If your connection test indicated that you were able to successfully connect to the network but you are still unable to download any content, there is a chance that the download service may be temporarily suspended or shut down.

If you were not able to connect successfully

If the connection test failed, please check the following items.

Check Network Settings

Make sure that all of your network settings are correct.

Move to a location with better wireless reception

If you are too far away from the WLAN access point, you may not be able to connect successfully. Please try moving as close as possible to the WLAN access point and trying again.

Check the hardware settings

Double check the settings for the hardware used to create the WLAN access point and connect to the network.

The following items may be necessary depending on the situation.

A MAC address
that allows for
communications

Depending on your WLAN access point settings, you may need to register your PSP™ MAC address so that it will be allowed to connect. You can see what your PSP™ MAC address is by going to the PSP™ home menu, Settings, System Settings, and selecting System Information.

Depending on your network connection settings, you may need to open up a port to allow for communication access.

A port that allows for
communications

Monster Hunter Freedom Unite™ uses
TCP:80.

Change Power Saver Settings

If you are frequently disconnected from a network connection, try going to your PSP™ home menu, then Settings, Power Saver Settings, WLAN Energy Saver Mode, then turn it to Off.

Change Proxy Server Settings

Your proxy server settings may be interfering with your ability to download content. To change your proxy settings, go to the PSP™ home menu, select Settings, Network Settings, Infrastructure Mode, then move the cursor to the network you are currently using and press the **△** button. When the new menu opens up, select Edit, Address Settings, Custom, then set Proxy Server to "Do not use."

*If, after setting Proxy Server to "Do not use" you are still unable to download any content, please check the contents of your internet service provider's documentation.



Greetings

Thank you for purchasing Monster Hunter Freedom Unite™. Before beginning the game, please read this instruction booklet and take care to use the game properly. Please store this booklet in a safe location.

Disclaimer

Although we take the greatest of care in planning and producing this product, there is a small chance that unforeseen errors may appear while playing. If you should find one, we would be very grateful if you would contact our User Support Center and report it to us. However, please be aware that we cannot answer any questions about the contents of the game.

*All of the screenshots in this manual were taken from a developmental version of the game and may be different from similar screens in the final game.

*This game is entirely fictional. Any resemblance to actual people, groups, or events is entirely coincidental.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PSP™ et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en avvertir par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

SYSTEME DE CLASSIFICATION PAR L'AGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu.

Le système de classification PEGI se compose de deux éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPEFIANTS



DISCRIMINATION



JEUX DE
HASARD

Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :-

Pour plus d'informations, visitez le site :
<http://www.pegi.info>.



ULES-01213

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et en Océanie exclusivement.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™ ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE Europe Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Made in Austria. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™ (Playstation®Portable) Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icône ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jour est réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

INSTALLATION

Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu Monster Hunter Freedom Unite™, face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icône . Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche  pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Sommaire

CHAPITRE 1 - SYSTÈME DE JEU (INFORMATIONS DE BASE)

Pour commencer	49
Objectifs du jeu et quêtes	50
Menu du jeu	51
Données de jeu	52
Options	53
Interface de l'écran du village et commandes	54
Village Pokke	56
Menu du village - touche START (mise en marche)	57
Votre maison	58
Chef du village - Hall de rassemblement	62
Mode multijoueurs sans fil	64
École d'entraînement	65
Cartes de guildes	66
Compagnons Felyne	67

CHAPITRE 2 - COMMENT CHASSER (AVANCÉ)

Commandes pendant les quêtes	68
Interface de l'écran de quête	70
Utilisation des armes	
Épée longue - Grande épée	72
Épée	73
Lames doubles	74
Marteau	75
Cor de chasse - Lance	76
Lanceflingue	77
Fusarbalète	78
Arc	79
Détails de l'équipement	81
Repas et vigueur	83
Objets de traque	83

CHAPITRE 3 - CONTENU SPÉCIAL (INFORMATIONS SPÉCIALES)

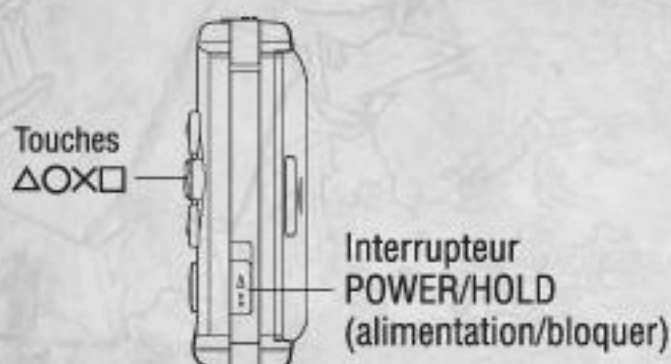
Installation des données	84
Téléchargement	85
Environnement et équipement requis	86
Connexion	86
Écran Téléchargement	88
Si vous ne parvenez pas à vous connecter au réseau	89

(Avant de jouer)

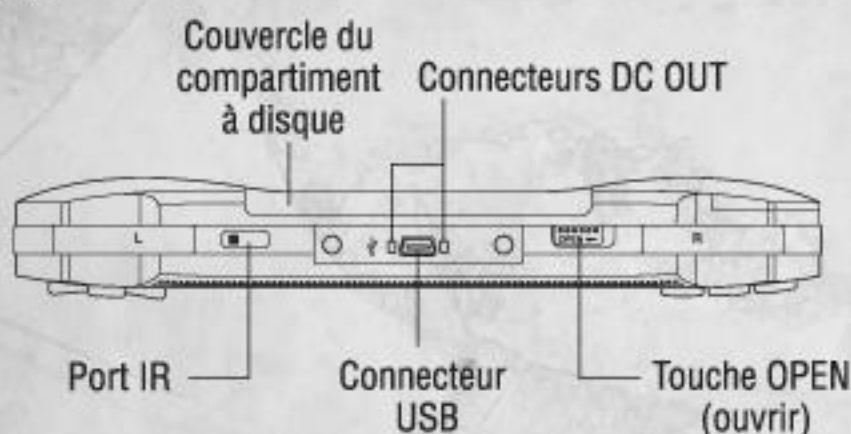
Lorsque vous utilisez l'équipement nécessaire au téléchargement, assurez-vous de lire le manuel d'instructions relatif à chaque composant.

POUR COMMENCER

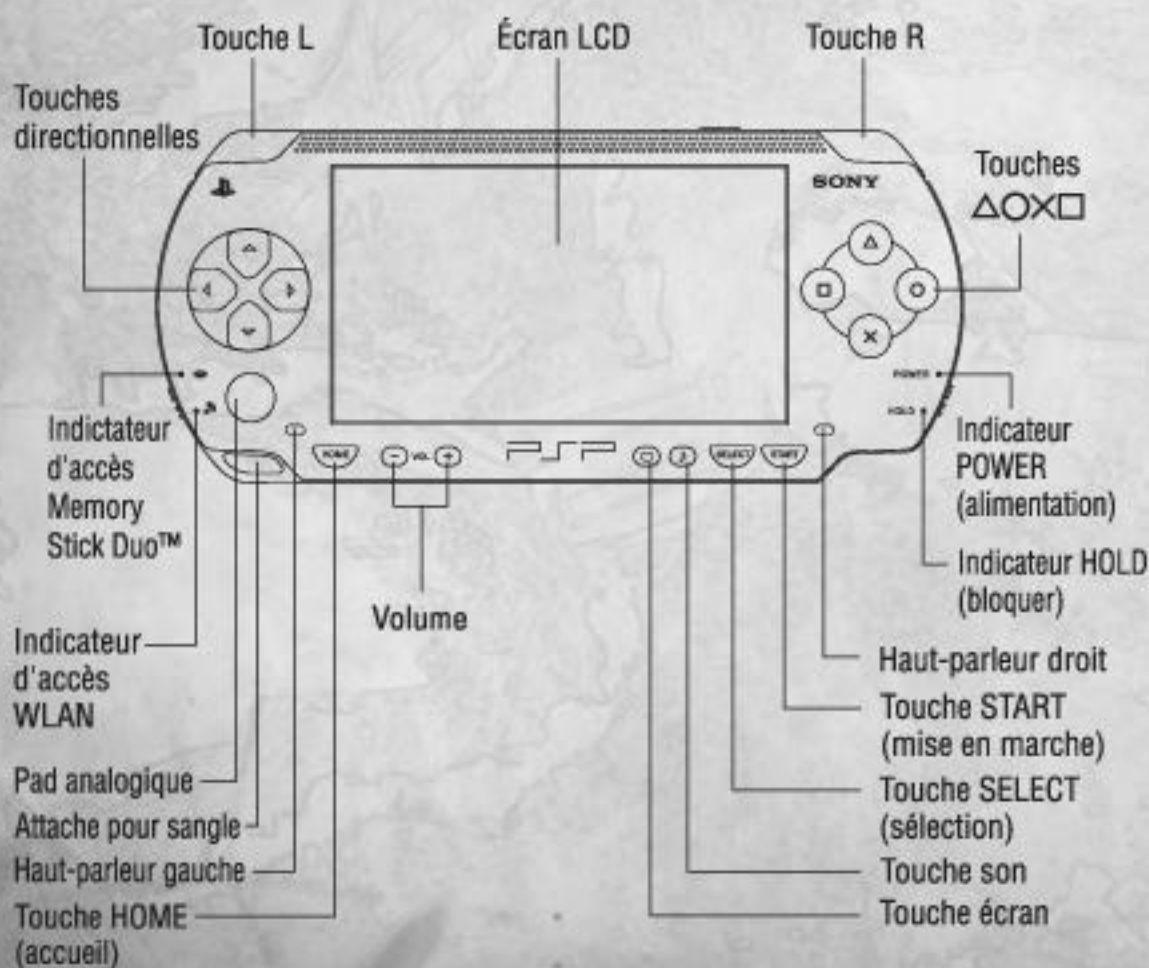
Vue latérale droite



Vue avant



PSP™ System configuration



Chapter 1 - Système de jeu

Objectifs du jeu et quêtes

Le jeu *Monster Hunter Freedom Unite™* n'a pas de fin établie. Il se compose de multiples objectifs relativement courts, appelés Quêtes. Vous pouvez les accomplir successivement mais également revenir aux quêtes précédemment terminées et rejouer autant de fois que vous le désirez.

Vous pouvez vous lancer dans des quêtes en dialoguant avec le chef du village ou en entrant dans le hall de rassemblement, où de nombreux chasseurs se réunissent. Une fois que vous avez trouvé une quête qui vous intéresse, lancez-vous sur le terrain pour que la chasse commence.



Le jeu propose une grande variété de quêtes aux objectifs divers. Parfois, vous devrez éliminer des monstres qui troublent la quiétude des habitants. Dans d'autres cas, il s'agira de partir à la recherche d'objets précis ou de défendre une base prise d'assaut. Une multitude de défis vous attendent... À vous de les relever !

Une fois une quête terminée, vous recevez une récompense à la mesure de sa difficulté. N'oubliez pas de rendre fréquemment visite à la chef du village et d'aller dans le hall de rassemblement, car chaque quête accomplie vous ouvre de nouvelles possibilités.



Chapter I - Système de jeu

Menu du jeu

Appuyez sur la touche  à l'écran titre pour afficher le menu du jeu. Si vous avez précédemment sauvegardé des données de jeu sur un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™, elles sont automatiquement chargées au démarrage.



Nouvelle partie

Créez un personnage à l'aide de l'option de création de personnage, puis commencez une nouvelle partie. Si votre Memory Stick Duo™ contient des données de jeu (système) de Monster Hunter Freedom™ 2, vous pouvez continuer de les utiliser dans Monster Hunter Freedom Unite™. Il est également possible de reprendre partiellement des données de personnage issues de Monster Hunter Freedom Unite™ pour créer un nouveau personnage.

Continuer

Reprenez une partie là où vous vous étiez arrêté.

Pour cela, un Memory Stick Duo™ contenant une sauvegarde Monster Hunter Freedom Unite™ doit être inséré dans la fente pour Memory Stick Duo™.

Galerie

Lorsque vous remplissez certaines conditions, des films sont débloqués. Voici les commandes de la Galerie :

Commandes

Sélectionner : touches directionnelles

Lecture : touche 

Retour/Arrêter la lecture : touche 

Options

Les options permettent de modifier divers paramètres du jeu.

Téléchargement

En mode Infrastructure, vous pouvez télécharger des bonus et de nouvelles quêtes spéciales.

Installation

Cette option sauvegarde les données d'installation du jeu sur votre Memory Stick Duo™.

La sauvegarde des données d'installation sur le Memory Stick Duo™ accélère les temps de chargement.

ATTENTION : la méthode de gestion des données de Monster Hunter Freedom Unite™ est particulière. Lorsque vous jouez, assurez-vous que votre Memory Stick Duo™ est toujours bien inséré dans votre système PSP™ afin de ne pas endommager les données.

Chapter 1 - Système de jeu

Données de jeu

Comporte des informations sur votre personnage et le contenu de votre galerie.

*Pour pouvoir sauvegarder les données de jeu, vous devez posséder un Memory Stick Duo™ (vendu séparément). Avant de commencer une partie, assurez-vous que votre Memory Stick Duo™ est correctement inséré dans la fente pour Memory Stick Duo™ de la PSP™.

*Vous devez disposer d'au moins 1 824 Ko d'espace libre sur votre Memory Stick Duo™ pour sauvegarder vos données de jeu.

Trois personnages par fichier de données

Vous pouvez créer un fichier de données de jeu par Memory Stick Duo™. Chacun de ces fichiers peut contenir les données relatives à trois personnages. Si vous voulez créer plus de trois personnages, prévoyez un autre Memory Stick Duo™.



Les données sont enregistrées au même emplacement

Une fois votre personnage créé et sauvegardé sur un Memory Stick Duo™, vous ne pouvez plus le sauvegarder sur un autre Memory Stick Duo™.

Vous devrez donc utiliser uniquement le Memory Stick Duo™ qui était inséré au moment où vous avez créé votre personnage. Il n'est pas possible de copier les personnages personnalisés sur plusieurs Memory Stick Duo™.

Avant de quitter la partie

Avant de quitter la partie, n'oubliez pas de sauvegarder vos données à l'aide du lit de votre maison.

Avertissement : pendant la sauvegarde ou le chargement, ne retirez pas le Memory Stick Duo™, ne réinitialisez pas le jeu et n'éteignez pas le système. Vous risqueriez de corrompre les données.

Si vous disposez de données de jeu Monster Hunter Freedom™ 2

Si une sauvegarde Monster Hunter Freedom™ 2 est présente sur le Memory Stick Duo™ utilisé pour créer une nouvelle partie de Monster Hunter Freedom Unite™, vous pouvez jouer avec votre personnage de Monster Hunter Freedom™ 2 dans Monster Hunter Freedom Unite™. Il vous suffit d'importer votre personnage après avoir sélectionné NOUVELLE PARTIE dans le menu du jeu.

*Le nom du personnage sera identique à celui donné lors de la création du personnage dans Monster Hunter Freedom™ 2.



*Vos données Monster Hunter Freedom™ 2 d'origine ne seront pas effacées si vous importez vos personnages de cette manière.

*Certaines données sur les personnages ne sont pas transférables à Monster Hunter Freedom Unite™.

Options

Sélectionnez **OPTIONS** dans le menu du jeu pour afficher l'écran des options et modifier divers paramètres de jeu.

Langue

Cette option permet de modifier la langue du jeu.

Son

Sélectionnez cette option pour régler le mode de sortie audio du jeu. Vous avez le choix entre Stéréo, Dolby Pro Logic II et Boost. Vous pouvez également modifier ces paramètres en cours de jeu.

Le jeu est compatible avec Dolby Pro Logic II.

Pour profiter du son surround, sélectionnez Dolby Pro Logic II dans les options de son et connectez votre PSP™ à un système audio Dolby Pro Logic II (par exemple un récepteur AV) au moyen du port vidéo/casque/microphone de la PSP™.

Pour brancher la PSP™ à votre système audio, vous aurez besoin d'un câble audio adapté (par exemple un câble Line In) compatible avec le port d'entrée audio de votre système et avec le port vidéo/casque/microphone de la PSP™. (Si vous possédez une PSP-2000, vous pouvez également utiliser le connecteur à broches du câble de sortie TV [vendu séparément] pour PSP-2000 uniquement.)

Attention

Pour assurer le bon fonctionnement de votre matériel, veillez à toujours bien sélectionner Dolby Pro Logic II dans le menu Options et à brancher la PSP™ à votre système audio lorsque les deux systèmes sont hors tension. Pour en savoir plus sur le branchement à un système audio, lisez le mode d'emploi de votre système audio. Le paramètre Boost est tout spécialement conçu pour les haut-parleurs de la PSP™.

*La fonction Boost ne fonctionne pas avec un casque.

*Veillez à ne pas régler le volume trop fort si vous utilisez la fonction Boost.

Niveau - Musique/Niveau - Effets sonores

Réglez le volume de la musique et des bruitages du jeu. (Certains bruitages et certains passages musicaux ne seront pas affectés par ce paramètre.)

Continuation rapide

Cette option permet d'accélérer le chargement lorsque vous reprenez votre partie.

Chargement de fond

Cette option accélère les temps de chargement en chargeant les environnements avant que le personnage n'y entre.

*Si vous sélectionnez cette option, la batterie de votre PSP™ risque de s'épuiser plus rapidement que d'ordinaire. Il est recommandé de brancher l'adaptateur AC lorsque cette option est activée.

Installation des données

Vous pouvez accélérer les chargements du jeu en effectuant le chargement depuis les données d'installation sauvegardées et l'UMD™ du jeu.

Réglages par défaut

Cette option rétablit tous les paramètres d'origine.

Commandes

Sélectionner :
touches ↑, ↓

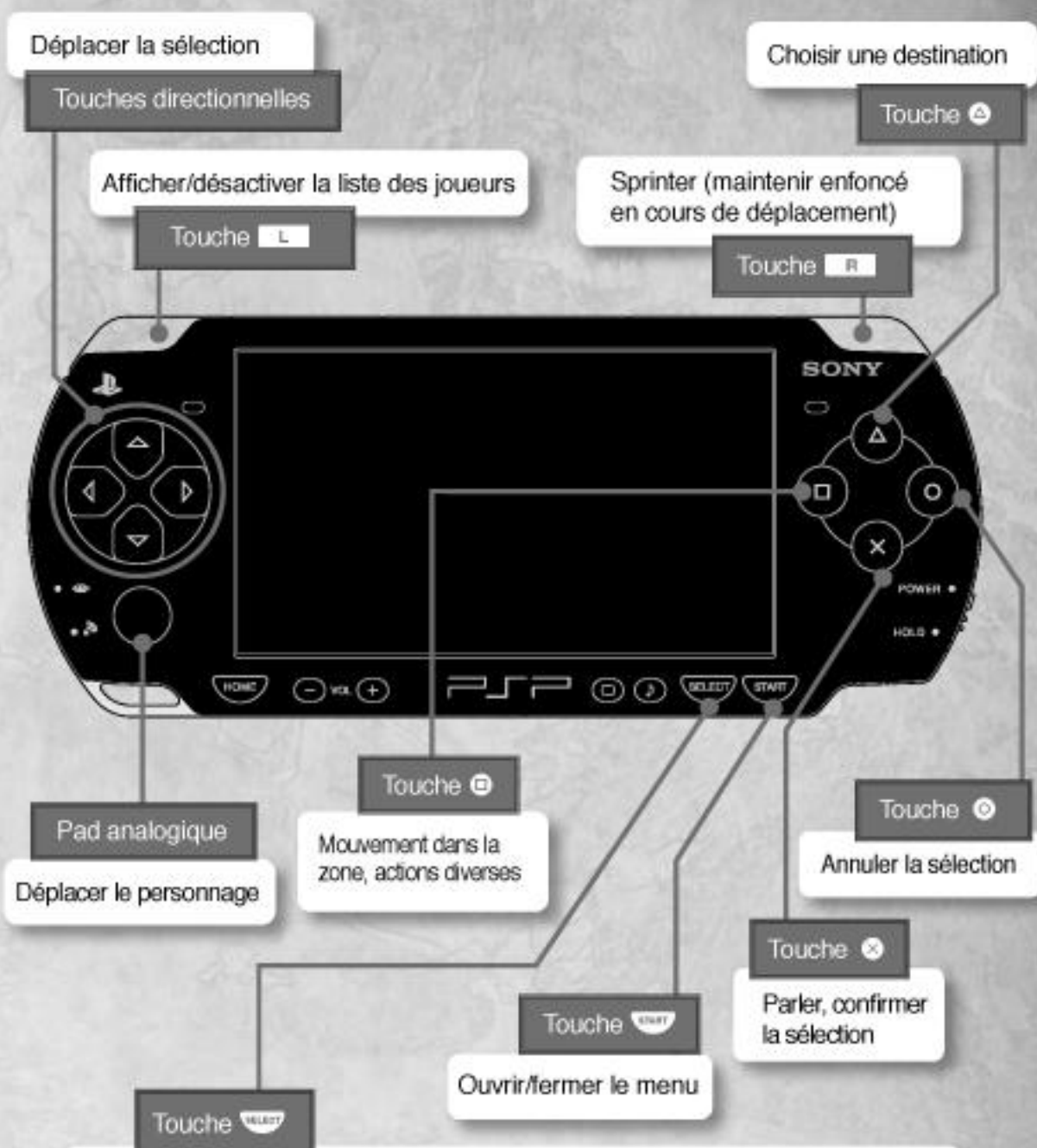
Modifier les paramètres :
touches ←, →

Confirmer : touche ×

Revenir au menu du jeu :
touche ○

Chapter 1 - Système de jeu

Interface de l'écran du village et commandes



Organiser l'inventaire : lorsque vous consultez vos objets et équipements, appuyez sur la touche **SELECT** pour les trier et les ranger automatiquement.

Passer les cinématiques : appuyez sur la touche **SELECT** pour passer certaines cinématiques du jeu.

*En mode multijoueurs sans fil, vous pouvez passer les cinématiques si tous les participants appuient sur la touche **SELECT**.



Lorsque vous entrez dans le hall de rassemblement pour utiliser le mode multijoueurs sans fil (Ad Hoc), veuillez vous assurer que l'interrupteur WLAN de la PSP™ est activé (placé sur On).

*L'emplacement de l'interrupteur dépend du modèle de votre PSP™.

Interrupteur WLAN :



Interface de l'écran du village et commandes

Points de transport

Lorsque vous arrivez à un point de transport vers un autre lieu, le nom de la destination s'affiche. Appuyez sur la touche  pour être transporté vers ce lieu.

Certains points de transport vous permettent de choisir entre plusieurs destinations. Dans ce cas, appuyez sur la touche  pour en choisir une.

Personnages non jouables (PNJ)

Vous rencontrerez des PNJ, tels que des villageois ou des voyageurs. Lorsque vous vous approchez d'eux, une marque rouge s'affiche au-dessus de leur tête. Appuyez sur la touche  pour leur parler.



Personnage du joueur :

il s'agit du personnage que vous contrôlez.

Infos joueur

Cette option répertorie tous les joueurs actuellement réunis dans le même hall de rassemblement en ligne. Vous verrez également leur statut de participation à la quête actuelle ainsi que d'autres informations. Les joueurs dont le nom s'affiche en orange participent actuellement à la même quête que vous.

Chapter 1 - Système de jeu

Village Pokke

Les personnages utilisent les différentes installations du village pour se préparer en vue de leurs quêtes.

École d'entraînement

Sous la supervision d'un instructeur professionnel, vous pourrez vous entraîner dans de multiples mises en situation qui vous prépareront à ce qui vous attend à l'extérieur du village. Si vous faites vos premiers pas dans le monde de Monster Hunter, participez à l'entraînement réservé aux débutants pour apprendre les bases de la chasse.

Chef du village

C'est ici que vous acceptez des quêtes lorsque vous jouez seul.

Magasin d'objets

Ce bazar vend des outils, des munitions, des objets à combiner, etc. Faites-y un tour pour tous vos besoins en matériel de chasse.

Échoppe d'équipement

Cette boutique vous permet d'acheter des armes et des armures, mais aussi d'utiliser les matériaux obtenus en battant des monstres pour fabriquer de nouveaux équipements.

Hall de rassemblement

C'est ici que vous recevez des quêtes lorsque vous jouez d'avec d'autres joueurs ou que vous décidez de participer à des quêtes que d'autres joueurs ont déjà choisi.

Votre maison

Il s'agit de la maison de votre personnage.

Elle abrite votre lit, une boîte à objets et le ou les Felynes actuellement employés dans votre cuisine.



Téléphérique de la ferme Pokke

La ferme vous donne l'occasion de pêcher et de déterrer des trésors. Elle est idéale pour les chasseurs qui ont envie de souffler un peu entre deux quêtes. Pour vous rendre à la ferme, montez à bord du téléphérique.

Chapter I - Système de jeu

Menu du village - touche START (mise en marche)

Appuyez sur la touche **START** dans le village pour afficher le menu spécial du village. Mettez une option en surbrillance à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner. Appuyez de nouveau sur la touche **START** pour fermer le menu.

Objets

Cette option vous permet de voir quels objets sont actuellement en votre possession. Dans le hall de rassemblement, vous pouvez également donner des objets de rareté faible à vos compagnons. Il est impossible d'utiliser des objets dans le village.

Combiner

Cette option permet d'associer plusieurs objets pour en créer un nouveau.

Info quête

Sélectionnez cette option pour savoir quelle quête est en cours et quelles sont les tâches que vous devez accomplir.

Gestes

Votre personnage peut effectuer divers gestes, comme Saluer ou Exulter. Vous pouvez utiliser les gestes dans les halls de rassemblement en ligne et pendant les quêtes.

Infos joueur

Consultez le statut de tous les joueurs présents dans le même hall de rassemblement.

Carte de guilda

Affichez et modifiez votre carte de guilda, ou donnez-la à un ami dans le hall de rassemblement. Vous pouvez également consulter les cartes reçues d'autres chasseurs.

Donner compagnon

Sélectionnez cette option pour donner des compagnons Felyne à d'autres joueurs présents dans le hall de rassemblement.

Statut

Cette option vous permet de vérifier le statut du personnage avec lequel vous jouez actuellement.

Détails d'équip.

Affichez des informations sur les armes et l'armure dont est équipé votre personnage.

Documents

Sélectionnez Documents pour voir toutes vos recettes de combinaison, les informations sur les monstres achetées dans les boutiques et le statut de vos compagnons Felyne. La liste des recettes Combiner s'allonge à mesure que vous parvenez à les réaliser.

Options

Les options vous permettent de régler les halls de rassemblement et le lobby de l'école de formation pour les rassemblements en ligne sur Auto ou Manuel. Vous pouvez également activer ou désactiver l'installation des données ou modifier le mode de sortie audio.

Carnet du joueur

Pour savoir quels autres joueurs sont entrés et sortis du hall de rassemblement, et à quelle heure.

Recevoir

Sélectionnez cette option pour recevoir des objets et compagnons Felyne d'autres joueurs présents dans le hall de rassemblement.

Votre maison

Lit

Le lit vous permet de sauvegarder votre partie.

Lorsque vous quittez votre maison, utilisez le lit pour vous reposer et sauvegarder vos données.

Boîte à objets

Cette boîte sert à conserver de nombreux objets. Vous pouvez modifier son contenu à tout moment.

Commandes

Sélectionner : touches directionnelles

Confirmer : touche **X**

Annuler : touche **O**

Changer de page : touche **L** / **R**

* À l'écran de sélection de l'équipement, appuyez sur les touches **L** et **R** tout en maintenant la touche **△** enfoncée.

Ranger objet

Sélectionnez un objet dans votre inventaire et appuyez sur la touche **X** pour le ranger dans la boîte à objets. Il est possible de placer plusieurs objets similaires dans un même emplacement. Vous pouvez ainsi faire le plein d'objets fréquemment utilisés.

Sortir objet

Cette option permet de placer des objets de votre boîte dans votre bourse. Sélectionnez d'abord les objets que vous souhaitez sortir de la boîte. Ensuite, choisissez l'emplacement voulu dans votre bourse. Ceci fait, sélectionnez le nombre d'articles à transférer.

Combinaison des objets

Combinez des objets de la boîte pour en créer de nouveaux. Vous devez pour cela sélectionner deux objets de types différents.

Changer équipement

Choisissez l'équipement de votre personnage dans votre boîte à objets. Pour retirer de l'équipement, sélectionnez l'objet dont vous êtes actuellement équipé et que vous souhaitez retirer. N'oubliez pas que vous devez toujours être équipé d'une arme.

Arranger objets

Cette option range les objets et l'équipement de votre boîte à objets. Lorsque vous sélectionnez un objet, le curseur devient rouge. Vous pouvez alors décider de l'endroit où vous voulez le ranger.

Vendre objet

Vous pouvez vendre des objets et de l'équipement depuis la boîte à objets. Sélectionnez les objets dont vous souhaitez vous séparer, regardez leur prix de vente puis confirmez ou annulez la transaction.

Votre maison

Commandes de la caméra

Lorsque votre boîte à objets est ouverte, vous pouvez contrôler librement la caméra afin d'examiner votre personnage sous tous les angles.

Commandes

Faire pivoter le personnage : pad analogique

Quitter/revenir au menu : touche 

Orienter la caméra : (après avoir fermé le menu) touches directionnelles

Changez-vous rapidement avec Mon ensemble !

La fonction Mon ensemble est particulièrement pratique car elle vous permet de vous doter rapidement de votre équipement préféré.

1. Enfilez votre équipement préféré :

Tout d'abord, accédez à l'option Changer équipement. Sélectionnez-la et équipez-vous de votre équipement favori.

2. Enregistrement sous Enregistrer équ. :

Vous pouvez enregistrer votre combinaison d'équipement actuelle dans l'un des 20 emplacements disponibles.

3. Sélectionnez l'ensemble sous Ensemble équip.

Vous pouvez désormais vous doter instantanément de la combinaison d'équipement quand vous le souhaitez.

* Pour modifier et effacer vos différents ensembles, sélectionnez Éditer ensemble.

Petite boîte à objets

Vous trouverez parfois de petites boîtes à objets en dehors de votre maison. Ces boîtes ne peuvent pas contenir d'équipement mais vous pouvez y stocker des objets.

Vous trouverez des petites boîtes à objets dans le hall de rassemblement, la cuisine Felyne et la ferme Pokke. Si votre bourse d'objets est remplie au maximum, ces petites boîtes vous serviront à libérer de l'espace.

Chapter 1 - Système de jeu

Votre maison

Bibliothèque

Pendant que vous accomplissez des quêtes, le mensuel « Vie de chasse » est livré à votre domicile. Les numéros de ce magazine renferment une foule d'informations précieuses qui vous faciliteront la tâche.



Changer de coiffure

Vous pouvez changer la coiffure de votre personnage dans votre bibliothèque. Sélectionnez une coiffure dans la liste, puis choisissez la couleur des cheveux à l'aide des barres de coloration RVB. Vous trouverez également des exemples de teintures sous la barre de coloration.

Changer de vêtement

En plus de changer de coiffure, votre personnage peut changer de vêtement depuis la bibliothèque. Il vous suffit de sélectionner les vêtements disponibles dans la liste. Habillez-vous selon l'humeur du jour.

Cuisine felyne



En cours de partie, vous pourrez engager des Felynes en tant que cuisiniers. Lorsque vous avez un ou plusieurs chefs Felyne à votre service, asseyez-vous à la table de votre cuisine. L'un d'eux viendra prendre votre commande. Sélectionnez les ingrédients qu'il devra utiliser pour préparer votre plat. Les effets du repas dépendront des ingrédients et des talents de vos chefs.

Grand-mère felyne

Pour embaucher des Felynes, adressez-vous à la grand-mère Felyne du village. Le nombre de Felynes qu'il est possible d'engager simultanément augmente en fonction du niveau de votre personnage. Lorsque vous aurez suffisamment progressé, vous pourrez embaucher jusqu'à cinq chefs Felyne à la fois.

Commander

Si vous vous asseyez à la table de la cuisine de votre maison, un Felyne viendra prendre votre commande. Choisissez les ingrédients qu'il devra utiliser. L'effet sur votre personnage variera selon les ingrédients qui composent le plat. Lancez-vous dans l'innovation culinaire !



Un nouveau panneau s'ajoute dans la cuisine Felyne : le panneau des compagnons !

Votre maison

Panneau de la cuisine

Le panneau de la cuisine sert à gérer les chefs Felyne actuellement à votre service. Lorsque plusieurs Felynes cuisinent ensemble, vous devez payer pour les plats que vous commandez. En contrepartie, les effets sont bien plus intéressants. Vous pouvez demander à vos chefs Felyne de préparer de la viande ou du poisson, modifier leurs uniformes ou désigner un nouveau leader.



Changer/Congédier

Cette option vous permet de faire passer un chef Felyne au poste de compagnon Felyne. Vous pouvez aussi renvoyer un Felyne actuellement à votre service.

Service BBQ

Vous pouvez demander aux Felynes que vous avez engagés de cuisiner de la viande ou du poisson. Sélectionnez Service BBQ, puis donnez aux Felynes de la viande crue ou un objet similaire. Une fois que vous les aurez payés, il ne vous restera plus qu'à récupérer votre BBQ fraîchement préparé au retour de quête. Plus le niveau de cuisine de vos chefs Felyne est élevé, plus les plats seront chers. Cependant, ces derniers seront de bien meilleure qualité.

Felyne individuel

Vous pouvez engager différents types de Felynes. Chacun possède un don particulier pour la préparation d'un ingrédient.

Niveau de cuisine

Les chefs Felyne que vous engagez peuvent augmenter leur niveau en cuisinant et en recevant des objets. À mesure que leur niveau de cuisine augmente, ils préparent des plats plus copieux, avec un plus grand savoir-faire. Leurs capacités augmentent également.

Niveau d'informations

Les chefs Felyne réunissent constamment toutes sortes d'informations. Plus le niveau d'informations des chefs Felyne est élevé, plus les informations qu'ils détiennent sont précieuses. Parlez-leur de temps en temps pour savoir ce qu'ils ont appris. Ils vous donneront peut-être un objet à l'occasion.

Talents culinaires

Les talents culinaires sont très mystérieux : ils s'activent occasionnellement lorsque vous mangez un plat préparé par un chef Felyne. Chaque chef Felyne peut activer trois talents culinaires qui lui sont propres. Pour savoir quels talents possède chaque chef, consultez le panneau de la cuisine. Si, grâce à vous, le chef Felyne est de bonne humeur car vous avez commandé un plat qu'il sait particulièrement bien préparer, son plat activera peut-être un talent spécial.



Chef du village - Hall de rassemblement



Chef du village

Accepter des quêtes

Lorsque vous jouez en solo, la chef du village vous donnera des quêtes à accomplir. Parlez-lui pour ouvrir un menu contenant la liste des quêtes.

Vous devrez parfois réunir certaines conditions pour que certaines quêtes s'affichent. D'autres apparaissent simplement de façon aléatoire.

Liste de quêtes

Type de quête

Affiche le type de quête que vous êtes en train de consulter (Quête de chasse, Quête massacre, Quête collecte, etc.). Lorsqu'un joueur accepte une quête, l'icône de quête s'affiche.

Quête de
chasse
(blanche)



Quête
massacre
(rouge)



Quête
collecte
(verte)



*La couleur de l'icône dépend du type de quête.



Prime

Il s'agit du montant que vous recevrez pour avoir terminé une quête. Si la quête ne s'est pas déroulée comme elle l'aurait dû, vous gagnerez parfois moins d'argent.

Paiement contractuel

Il s'agit de la somme que vous devez déboursier pour accepter la quête. Si vous parvenez à terminer la quête, vous recevez le double du montant du paiement contractuel.

Limite de temps

Durée dont vous disposez pour accomplir votre quête. Si vous ne parvenez pas à atteindre votre objectif dans le temps imparti, vous échouerez.

Lieu

Lieu de la quête. Très souvent, les lieux existent en deux versions : diurne et nocturne. Une même zone peut s'avérer très différente selon que vous l'explorez de jour ou de nuit.

Indicateur des quêtes du niveau

Indicateur violet : cet indicateur s'affiche lorsque vous avez terminé toutes les quêtes du niveau.

Indicateur rouge : il vous reste au moins une quête secrète à trouver. Peut-être devez-vous remplir certaines conditions...

Aucun indicateur : il vous reste des quêtes à accomplir.

La vie toujours renouvelée d'un chasseur de monstres

Lorsque vous aurez terminé un grand nombre de quêtes et que vous aurez mérité votre statut de chasseur accompli, vous pourrez accepter des quêtes d'un autre personnage que la chef du village.



Hall de rassemblement

Hall de rassemblement

Rendez-vous dans le hall de rassemblement à l'arrière du village pour accepter des quêtes lorsque vous jouez à plusieurs. Vous pouvez rechercher des membres pour qu'ils se joignent à une quête que vous avez déjà acceptée ou bien participer à la quête d'un autre joueur.

Le hall de rassemblement abrite une boutique dans laquelle vous trouverez toutes sortes d'articles de chasse. Asseyez-vous à la table pour vous détendre un peu avec des actions spéciales.

Dans le hall de rassemblement

*Lorsque vous utilisez la fonction WLAN pour vous connecter via le mode multijoueurs sans fil, vérifiez que l'interrupteur WLAN de votre PSP™ est en position allumée (On).



Lorsque vous entrez dans le hall de rassemblement, vous devez d'abord choisir de jouer en ligne ou hors ligne. Si vous optez pour le hall de rassemblement hors ligne, vous n'aurez pas besoin de vous connecter via le WLAN.

Si l'option Hall de rassemb. en ligne est réglée sur Manuel (paramètre modifiable dans les Options du village), vous pouvez choisir le hall dans lequel vous souhaitez entrer.

Si cette option est réglée sur Auto, le premier hall disponible sera sélectionné automatiquement.

Accepter des quêtes dans le hall de rassemblement

Les halls de rassemblement sont le point de départ des quêtes multijoueurs. Parlez aux demoiselles à la réception pour afficher un menu répertoriant la liste des quêtes.

Différences entre les quêtes

En entrant dans le hall de rassemblement, vous remarquerez la présence de trois charmantes demoiselles à la réception. Elles seront raves de vous confier des quêtes dans lesquelles vous pourrez réaliser de nouveaux exploits. Au départ, vous ne pourrez accepter que les quêtes proposées par la jeune fille de gauche. Vous devrez prouver votre valeur avant que celles de droite et du milieu ne vous confient des quêtes. On dit que les quêtes de niveau G de la jeune fille du centre sont particulièrement ardues...



Mode multijoueurs sans fil (Ad Hoc)

Lorsque vous entrez dans le hall de rassemblement depuis le village, choisissez le hall en ligne pour que le jeu prépare la connexion en mode Ad Hoc via la fonction WLAN. Ceci fait, vous pourrez entrer dans le hall de rassemblement en ligne. Vous n'aurez pas besoin de vous connecter à un réseau externe tel qu'Internet. Vous pouvez donc profiter du mode multijoueurs en ligne sans accès Internet ou point d'accès WLAN.

Utilisation du mode Ad Hoc

- ❑ Vérifiez que vous avez activé votre interrupteur WLAN (position On).
- ❑ N'oubliez pas de désactiver l'interrupteur WLAN (position Off) lorsque vous quittez le hall de rassemblement.
- ❑ Assurez-vous que les joueurs sont suffisamment proches les uns des autres pour que la connexion sans fil s'établisse correctement.

Jusqu'à quatre personnes peuvent se trouver simultanément dans un même hall de rassemblement.

Les halls de rassemblement en ligne vous donnent les possibilités suivantes.

Lancez-vous dans une quête à plusieurs

Vous pouvez accepter une quête en coopération avec trois autres joueurs maximum. Si une quête vous donne du fil à retordre, vous y viendrez peut-être plus facilement à bout avec vos compagnons.

Quête au trésor

Cette quête est destinée à deux joueurs. Essayez de trouver des trésors aussi rares que possible !

Envoyer des cartes de guilde

Pour renforcer votre amitié avec d'autres joueurs, envoyez-leur des cartes de guilde

Échange d'objets

Vous pouvez échanger librement des objets avec d'autres joueurs.

Remarque : seuls les objets dont la rareté est de niveau 1, 2 ou 3 sont échangeables. Vous ne pouvez pas échanger d'objets de rareté 4 ou plus, ni d'armes, d'armures ou d'argent.

Échange de compagnons felyne

Vous pouvez donner des compagnons Felyne que vous avez élevés à d'autres joueurs ou en recevoir de leur part.

Vous ne pouvez pas emmener de compagnon Felyne dans les quêtes acceptées dans les halls de rassemblement en ligne.

École d'entraînement

L'école d'entraînement a été fondée afin de vous enseigner les talents dont vous aurez besoin pour survivre et prospérer en tant que chasseur. Vous pourrez mettre vos connaissances en pratique dans toute une série de situations précises, sous l'œil vigilant du professeur. Écoutez les conseils du professeur et donnez-vous à fond pour exceller dans tous les exercices.

*Vous ne pouvez pas utiliser vos objets personnels ni profiter des bienfaits des repas préparés par vos chefs Felyne pendant les quêtes de l'école d'entraînement. Vous ne pourrez pas non plus emmener votre compagnon Felyne avec vous.

Règles de l'école d'entraînement

Le professeur préparera les objets et l'équipement que vous pourrez utiliser. Vous ne pourrez pas emporter avec vous les objets trouvés durant l'entraînement. Vous repartirez cependant avec des récompenses.



Sélectionner un type d'entraînement

L'école propose trois modes d'entraînement aux objectifs variés.



Entraînement du débutant

Ces exercices sont destinés aux apprentis-chasseurs et à tous ceux qui souhaitent se lancer dans le métier. Ils vous aideront à manier des armes avec lesquelles vous n'avez pas nécessairement eu l'occasion de vous familiariser. Au début du jeu, il est vivement recommandé de suivre l'entraînement du débutant afin d'apprendre les ficelles du métier.



Entraînement de groupe

Ces exercices sont destinés aux parties multijoueurs. Par conséquent, vous serez régulièrement confronté à des monstres plus coriaces que ceux des exercices en solo. Il est vivement conseillé d'unir vos forces à celles d'autres chasseurs pour les vaincre.



Entraînement solo

Ces exercices vous aideront à apprendre à jouer efficacement en solo. Vous aurez le choix entre un certain nombre d'exercices nécessitant un certain niveau de talent.

*Au tout début du jeu, vous ne pourrez pas participer aux exercices en solo. Terminez quelques quêtes que vous confiera la chef du village en attendant qu'ils deviennent disponibles.

Chapter 1 - Système de jeu

Cartes de guilde

Les cartes de guildes sont la preuve des exploits des chasseurs. Elles contiennent des informations de base sur le personnage et des statistiques (nombre de quêtes terminées, de trésors trouvés, de monstres vaincus, etc.). En signe d'amitié, vous pouvez échanger des cartes de guildes avec d'autres chasseurs dans le hall de rassemblement.



Examiner : Examinez les données de votre propre carte de guildes.

Éditer : Modifiez le contenu de votre carte de guildes.

Donner : Donnez votre carte de guildes à d'autres joueurs. Pour effectuer ces actions, vous devez vous trouver dans un hall de rassemblement en ligne.

Liste cartes : La liste des cartes de guildes que vous ont données d'autres joueurs. Vous pouvez si vous le souhaitez rédiger une petite note rapide pour chaque carte.

Réception de cartes de guildes

Lorsque vous vous trouvez dans un hall de rassemblement en ligne, d'autres joueurs vous offriront peut-être des cartes de guildes. Dans ce cas, une fenêtre s'ouvrira. Si vous êtes occupé à autre chose pendant ce temps, une icône s'affiche dans la partie supérieure de l'écran. Dans la fenêtre, sélectionnez Enreg. pour enregistrer la carte que vous venez de recevoir. (Vous ne pouvez pas recevoir de cartes de guildes si votre statut indique « Préparatifs de départs finis ».)



Secrets des cartes de guildes

Matière des cartes de guildes :

Votre toute première carte de guildes est en papier et n'a pas beaucoup de valeur. Si vous remplissez certaines conditions, vous pourrez l'améliorer. À vous de les trouver !

Niveaux d'amitié :

Ces niveaux augmentent à mesure que vous terminez des quêtes avec des compagnons. Une fois que vous aurez accumulé suffisamment de points, vous recevrez peut-être une récompense d'un membre de votre guildes...

Titres et distinctions

À mesure que vous terminez des quêtes de plus en plus ardues et que vous vous forgez une réputation auprès des villageois et des guildes, vous recevrez des titres et distinctions. Tous les titres et distinctions remportés figureront sur votre carte de guildes. Vous pourrez les consulter à tout moment. Vous pouvez également consulter les informations apparaissant sur votre carte de guildes et modifier votre titre à tout moment. Pour obtenir des titres et distinctions, vous devez utiliser à bon escient les installations du village Pokke en plus de terminer de nombreuses quêtes.

Compagnons felyne

Les compagnons Felyne sont des Felynes qui peuvent vous accompagner dans vos quêtes.

Les Felynes vous suivront dans votre quête et vous aideront en effectuant diverses actions.

Vous ne pouvez emmener qu'un seul compagnon Felyne à la fois.

Le jeu permet également de donner des Felynes que vous avez élevés à d'autres joueurs.



Engager des compagnons felyne

Vous pouvez engager des compagnons Felyne de l'une des façons suivantes.

Engagez-les auprès de la grand-mère Felyne

De temps à autre, la grand-mère Felyne vous présentera des compagnons Felyne. Vous pourrez également engager des chefs Felyne.

Recevoir un compagnon Felyne d'un autre joueur

Pour recevoir des compagnons Felyne élevés par d'autres joueurs, sélectionnez les options Donner compagnon et Trans compagnon.

Demander à un compagnon Felyne de changer d'emploi

Vous pouvez faire passer un chef Felyne à votre service au poste de compagnon Felyne. Sélectionnez l'option Changer/ Congédier depuis le panneau des compagnons, puis choisissez le Felyne qui doit changer de rôle.

*Vous pouvez faire passer un compagnon Felyne au poste de chef Felyne. Il est possible de changer la classe des Felyne autant de fois que vous le voulez sans faire baisser leurs statistiques.

À propos de la récupération

Dès que vos compagnons Felyne subissent une certaine quantité de dégâts, ils se réfugient sous terre et n'en ressortent pas avant d'avoir récupéré.

Durant cette phase de récupération, l'une des deux icônes ci-contre s'affiche à côté du nom du Felyne. Si le Felyne a subi des dégâts importants, il lui faudra davantage de temps pour récupérer.

icône de gauche :
récupération
(normal)



icône de droite :
récupération
(dégâts
importants)



Quêtes dans lesquelles votre compagnon felyne ne peut pas vous accompagner

Vous ne pouvez pas emmener de compagnon Felyne avec vous dans les types de quêtes suivants.

- ☒ Quêtes acceptées dans le hall de rassemblement en ligne
*Cependant, vous pouvez emmener un compagnon dans les quêtes acceptées dans les halls de rassemblement hors ligne.
- ☒ Quêtes de l'école d'entraînement
- ☒ Quêtes au trésor
- ☒ Autres quêtes

Chapitre 2 - Comment Chasser

Commandes pendant les quêtes

Lorsqu'une arme n'est pas sortie, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez sur les touches **△** et **○** pour réaliser les actions spéciales de chaque arme.

■ Appuyer et relâcher :
orienter la caméra dans la direction dans laquelle regarde le joueur

■ Maintenir enfoncé :
ouvrir la fenêtre de sélection des objets

Touche **○** ou **△** : sélectionner un objet

Touche **△** ou **×** : sélectionner une balle ou une bouteille (artilleur seulement)

Touche **L**

■ Sprinter (maintenir enfoncé en se déplaçant)

■ Action spéciale pour chaque arme (lorsqu'une arme est sortie ; pour en savoir plus, consultez la section sur l'utilisation des armes).

Touche **R**

Touches directionnelles

■ Orienter la caméra
■ Effectuer des sélections

Touche **START**

Ouvrir/fermer le menu



Chapitre 2 - Comment Chasser

Commandes pendant les quêtes

■ Examiner ■ Grimper sur une corniche ■ Annuler une sélection

Touche ○

■ Sortir l'arme

■ Attaquer à l'aide d'une arme (sauf le fusarbalète ; pour en savoir plus, consultez la section sur l'utilisation des armes).

Touche △



Pad analogique

Déplacer le personnage

Touche SELECT

Coup de pied

Touche R

■ Sprinter (maintenir enfoncé en se déplaçant)

■ Action spéciale pour chaque arme (lorsqu'une arme est sortie ; pour en savoir plus, consultez la section sur l'utilisation des armes).

Touche ×

■ S'accroupir

■ Manœuvre d'esquive (combinée à un déplacement)

■ Confirmer une sélection

Technique pour se relever rapidement

Si vous êtes à terre, appuyez sur la touche **X** tout en faisant coulisser le pad analogique juste avant de vous relever. Cette manœuvre modifiera le timing nécessaire pour vous relever et vous permettra de réaliser une esquive rapide dans la direction dans laquelle vous coulissez le pad analogique.

*Pour ce faire, vous devez être en mesure de réaliser une roulade d'esquive vers l'avant.

Si vous vous retrouvez à terre alors que vous utilisez une épée longue, une épée, une lance ou une lanceflingue, faites coulisser le pad analogique dans la direction dans laquelle vous souhaitez vous protéger et maintenez la touche **R** enfoncée. Cette technique fonctionne même si votre arme n'est pas sortie : maintenez les touches **△** et **○** enfoncées en même temps que la touche **R**. Vous pourrez ainsi maintenir votre garde pendant que vous vous relevez.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Interface de l'écran de quête

Voici comment utiliser l'écran de jeu durant les quêtes. Une fois que vous comprendrez parfaitement la signification de toutes les informations à l'écran, vous maîtriserez plus précisément le jeu dans toutes les situations.



1. Jauge de vigueur

Cette jauge diminue à chaque fois que votre personnage sprinte, réalise une esquive, utilise des attaques spéciales ou effectue des actions qui exigent de la vigueur. Si votre jauge de vigueur est vide, vous ne pourrez pas effectuer ces actions. Le niveau de vigueur se reconstitue au fil du temps mais, sur de longues périodes, la quantité maximale de vigueur que contient la jauge baissera.

2. Affichage de la limite de temps

Cette horloge affiche le temps qu'il vous reste pour terminer la quête. L'aiguille blanche la plus longue se déplace à mesure que le temps s'écoule, tandis que la ligne rouge indique à quel moment expirera la durée impartie.

Vous pouvez consulter la durée précise impartie à votre quête dans le menu de la touche START (mise en marche) sous Info quête.

3. Noms des personnages et icônes d'armes



Affiche la liste des noms de tous vos compagnons. Une icône indique le type d'arme qu'ils utilisent. Par ailleurs, si vous ou un membre de votre groupe est repéré par un gros monstre, un œil s'affichera à côté du nom.

4. Personnage allié

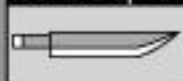
L'un de vos compagnons de chasse. Les noms s'affichent au-dessus de leur tête afin que vous puissiez facilement les reconnaître. Coopérez pour profiter encore davantage de Monster Hunter et battre plus facilement les monstres. Ces personnages n'apparaissent pas en mode solo.

Interface de l'écran de quête

5. État de l'arme

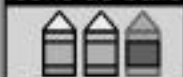
Lorsque votre personnage utilise des armes de courte portée, elles sont marquées d'une épée. Si vous utilisez un fusarbalète ou un arc, vous verrez des balles ou des bouteilles, respectivement.

icône d'épée



Indique le tranchant de votre arme de mêlée. Si vous l'utilisez continuellement, elle s'émoussera et vous devrez la remettre en état à l'aide d'un aiguiseur.

icône de balle



Indique l'état des munitions que vous utilisez avec votre fusarbalète ou lanceflingue. À mesure que vous utilisez vos munitions, les balles de l'indicateur deviennent grises. Plus le nombre de balles colorées est grand, plus vous avez de munitions en stock. Si votre stock est épuisé, un indicateur de recharge s'affiche à l'écran.

icône de



Indique le type et le nombre de bouteilles accrochées à votre arc.

6. Jauge de santé

Le niveau de santé de votre personnage. Il perd connaissance lorsqu'elle est vide.

7. Personnage du joueur

Il s'agit du personnage, personnalisé en mode de création de personnage, que vous contrôlez actuellement.

8. Monstre

Vous trouverez de nombreux monstres sur la carte. Certains sont très petits tandis que d'autres sont de véritables montagnes. La plupart des monstres considèrent les humains comme de vulgaires casse-croûtes. Si vous croisez un monstre qu'il vous sera impossible de battre, n'oubliez pas que la sagesse réside parfois dans la fuite.

9. Carte

La carte indique la position des personnages des joueurs. Une flèche de la même couleur que votre icône d'arme indique votre emplacement actuel.

Si vous utilisez des marqueurs ou des objets similaires, vous pouvez également voir où se trouvent les monstres.

10. Fenêtre des objets

Cette fenêtre affiche les objets dont vous êtes actuellement équipé.

Récupération naturelle après avoir subi des dégâts

Lorsque vous subissez des dégâts, la portion de votre jauge de santé en rouge se remplit automatiquement au fil du temps. Cependant, si vous encaissez plusieurs coups successifs, cette portion disparaîtra et vous devrez vous soigner manuellement.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

Épée longue

Le poids constitue toujours un avantage. L'épée longue est une arme lourde qui assène un coup redoutable si l'attaque est bien ciblée.

Sa puissance est supérieure à celle de l'épée. Les coups de côtés permettent de trancher plusieurs monstres simultanément mais, en raison de son poids et de sa taille, cette arme est relativement lente. Après chaque, vous êtes momentanément vulnérable aux coups de l'adversaire. Le maniement de cette arme requiert donc un entraînement approfondi. Étant donné que l'ensemble de l'épée intervient dans le blocage des attaques, elle s'émousse plus rapidement que les autres armes.

Maniement des épées longues

Touche **▲** : coup vertical
(maintenir enfoncée pour un coup chargé)

Touche **◀** : coup de côté

Touche **▲ + ◀** : coup vers le haut

Touche **R** : garde

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **◀** et **▲** pour bloquer les coups.

Touche **SELECT (sélection)** : coup de pied

Attaques combo avec l'épée longue

En passant rapidement à d'autres attaques à la fin d'une première attaque, vous pouvez enchaîner des coups tant que cela est possible. Pendant ces attaques, vous pouvez changer la direction vers laquelle est tourné votre personnage.



Maintenez le pad analogique vers la gauche afin de diriger le coup vertical ou de côté vers la gauche.

Maintenez le pad analogique vers la droite afin de diriger le coup vertical vers la droite.

Coup chargé

Maintenez la touche **▲** enfoncée pour accumuler de la puissance. Ensuite, relâchez la touche **▲** pour que le coup chargé soit plus puissant que d'ordinaire. Attention : vous serez sans défense et incapable de vous déplacer pendant la charge.

Grande épée

Une arme d'une beauté fatale. Plus vous vous servez de cette arme dérivée de l'épée longue, plus sa lame devient tranchante.

La grande épée est une arme dérivée de l'épée longue. Plus légère, elle permet d'enchaîner des attaques fluides et rapides. La fougue qu'un véritable bretteur met dans le maniement de cette arme permet de révéler le plein potentiel de celle-ci. Cependant, la lame est extrêmement fragile et ne permet pas de bloquer les attaques.

Maniement des grandes épées

Touche **▲** : coup en avant

Touche **◀** : botte

Touche **▲ + ◀** : balayage

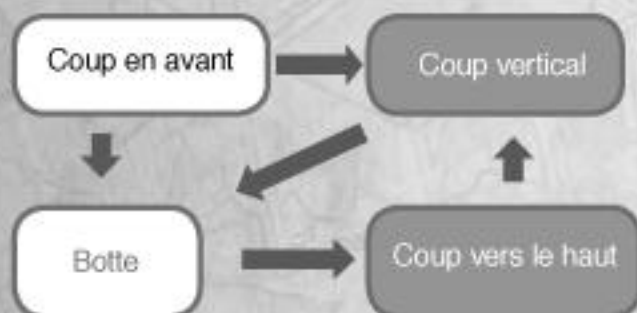
Touche **R** : fouguelame
(possibilité de répéter cette attaque si vous disposez de suffisamment de fougue)

*Vous pouvez également exécuter cette technique en maintenant la touche **R** enfoncée et en appuyant sur **◀** et **▲** simultanément lorsque votre arme n'est pas sortie.

Utilisation des armes

Attaques combo avec la grande épée

Comme avec les épées longues, vous pouvez enchaîner des coups de grande épée avec d'autres attaques à l'épée, pour peu que le timing soit adéquat. Les coups verticaux et vers le haut nécessitent un mouvement intermédiaire.



Tant qu'il reste de l'énergie dans votre jauge de fougue, vous pouvez enchaîner une attaque fouguelame après n'importe quel coup en appuyant sur la touche **R**.

fouguelame

Lorsque vous réussissez des attaques standard sur des monstres, votre jauge de fougue augmente. Appuyez sur la touche **R** pour libérer une fouguelame dévastatrice qui utilisera tout le contenu de la jauge. Moins la jauge est remplie, moins l'attaque sera puissante.

*Si vous remplissez la jauge à son maximum, la puissance d'attaque et le tranchant de la lame augmenteront temporairement.



Épée

Une arme légère et polyvalente qui convient aux chasseurs novices comme aux vétérans les plus aguerris.

Bien équilibrée en attaque et en défense, cette arme légère est à la portée de tous les débutants. En raison de sa petite taille, elle permet d'utiliser des objets simultanément. Par ailleurs, vous pouvez facilement l'améliorer en y ajoutant du poison ou des effets paralysants pour venir facilement en aide à vos compagnons.

Maniement des épées à une main

Touche **△** : coup vers le bas

Touche **○** : coup rotatif

Touches **△ + ○** : saut + attaque

Touche **R** : garde

Touche **○** pendant la garde : attaque de garde

Touche **△** pendant la garde : coup vers le haut

Touche **○** pendant la garde : utiliser un objet

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **○** et **△** pour bloquer les coups.

Chapitre 2 - Comment Chasser

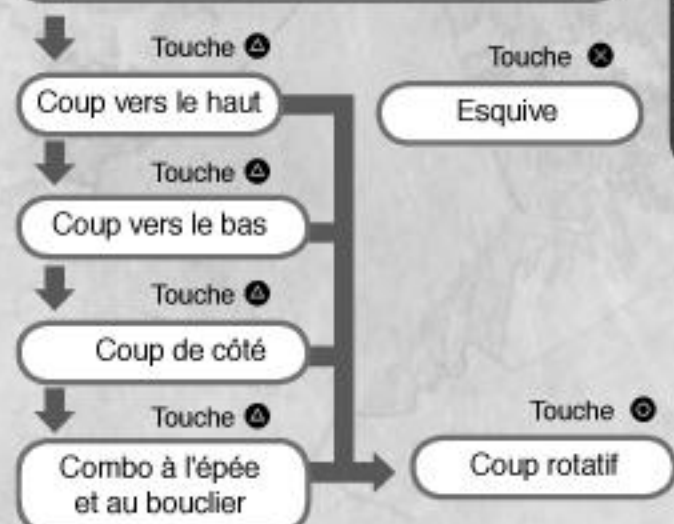
Utilisation des armes

Attaques combo à l'épée

Appuyez sur la touche d'attaque et calculez bien votre timing pour enchaîner différentes attaques.

Saut + attaque

Touche **△** + **○** (touche **△** si vous vous déplacez alors que votre arme n'est pas sortie)



Utilisation d'objets lorsque votre arme est sortie

Contrairement aux autres armes, l'épée à une main vous permet d'utiliser des objets lorsqu'elle est sortie.

Lames doubles

Les lames doubles représentent un atout au potentiel dévastateur. Une seule de ces attaques frénétiques et démoniaques peut inverser radicalement le cours d'un combat.

Ce style agressif emploie le bouclier en tant qu'accessoire purement offensif. Cette arme dérivée de l'épée à une main est parfois délicate à manier. Cependant, elle délivre des coups multiples fulgurants et démultiplie temporairement la puissance d'attaque grâce à sa capacité de transformation démoniaque. Ne vous fiez pas aux apparences : les lames doubles sont bien plus ravageuses qu'elles n'en ont l'air.

Maniement des lames doubles

Touche **△** : coup vers le bas

Touche **○** : coup rotatif droite

Touche **△** + **○** : porter une botte

Touche **R** : démonisation

(annule le mode Démonisation si celui-ci est activé.)

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **○** et **△** pour entrer en mode Démonisation.

*Pour modifier les attaques combo réalisées en appuyant sur la touche **△**, appuyez sur la touche **○** (coup rotatif) ou sur la touche **×** (roulade avant).

Démonisation

Sortez votre arme et appuyez sur la touche **R** pour vous approprier temporairement les pouvoirs d'un démon. Dans ce mode, votre puissance d'attaque augmente considérablement, mais votre vigueur s'épuise très vite.

Pour quitter le mode Démonisation, appuyez de nouveau sur la touche **R** ou attendez que votre niveau de vigueur tombe à zéro. En mode Démonisation, les séquences d'attaque des lames doubles sont différentes. Vous découvrirez de nouvelles techniques particulièrement puissantes.

Utilisation des armes

Marteau

Inutile de se défendre. Une arme massive et puissante conçue pour charger l'adversaire au mépris du danger et détruire tout ce qui croise votre chemin.

Bien qu'étonnamment léger et fonctionnel, le marteau est l'arme de courte portée la plus puissante qui soit. Cependant, il ne permet pas de bloquer les attaques ennemies et sa portée est limitée. Son utilisation comporte donc des risques. Ceci dit, grâce à la variété de ses attaques chargées et à sa puissance brute, il est capable d'assommer de gros monstres et de déclencher des vagues d'attaques constamment renouvelées.

Maniement du marteau

Touche  coup vers le bas
*Impossible de répéter ce coup plus de trois fois.

Touche  coup de côté

Touche  préparer une attaque chargée (relâcher la touche  pour attaquer) (cette attaque comporte trois niveaux différents)
*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche  enfoncée et appuyez simultanément sur les touches  et  pour préparer une attaque chargée.

*La charge fait baisser votre niveau de vigueur.

Attaque chargée

Maintenez la touche  enfoncée puis relâchez-la pour accumuler des forces et réaliser une attaque chargée. Trois niveaux de puissance sont disponibles selon la durée pendant laquelle vous maintenez la touche  enfoncée avant de lancer votre attaque. Si vous chargez l'attaque au niveau maximum puis relâchez la touche  en courant, vous libérerez une puissante attaque Tourbillon au périmètre de destruction important. En tournoyant, appuyez sur la touche  pour exécuter des attaques finales correspondant au nombre de tours effectués sur vous-même. Si vous relâchez la touche  au niveau de charge maximal et que vous êtes stationnaire, vous exécuterez un super Pilonnage au marteau.

Touche  au second ou troisième tour : attaque à deux niveaux

Touche  au quatrième ou cinquième tour : coup de poing tourbillonnant

*Si vous appuyez sur la touche  peu après avoir effectué une attaque chargée, vous passerez directement à la charge suivante. (Notez que si vous venez d'effectuer une attaque à charge maximale, vous ne pourrez pas enchaîner d'autre charge.)

Attaques combo

Coup de côté



Coup vers le bas

Coup de côté



Attaque chargée

*Appuyez en plus sur la touche  pour une transition fluide avec une manœuvre d'esquive.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

Cor de chasse

Associez différentes sonorités pour modifier vos capacités et celles de vos compagnons.

Cette arme rivalise de puissance avec le marteau. Elle permet de jouer diverses mélodies qui modifient votre état et/ou celui de vos compagnons. Selon les sonorités que vous combinez dans le Récital, vous pouvez non seulement accroître votre force et vos facultés de récupération ainsi que celles de vos compagnons, mais également ajouter divers statuts. Avec ses capacités d'attaque à courte portée, cette arme unique est particulièrement précieuse.

Maniement du cor de chasse

Touche **△** : Coup droite
*Possibilité d'enchaîner ce coup

Touche **○** : poussée
*Possibilité d'enchaîner ce coup successivement

Touches **△ + ○** : coup sur le crâne

Touche **R** : commencer/terminer le Récital

*Lorsque le cor de chasse est rangé, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **○** et **△** pour lancer le Récital.

Récital

Appuyez sur la touche **R** lorsque l'arme est sortie ou que vous êtes en plein milieu d'une attaque pour passer en mode Récital. Vous pouvez produire jusqu'à trois notes différentes en appuyant sur les touches **△**, **○**, **□**, ou les touches **○** et **△** simultanément.

Touche **△**, touche **○**, touche **□**
Touche **△** : note 1
Touche **○** ou **□** : note 2
Touches **○ + △** : note 3
Touche **R** : passer en attaque de courte portée

Attaque combo



Jauge de musique

Lorsque vous jouez du cor, une jauge musicale s'affiche en haut de l'écran. Des icônes de notes apparaissent sur la jauge. La couleur des icônes de notes change selon le type de mélodie. Pour modifier le type d'effet produit, associez des notes de différentes couleurs.



Si vous frappez plusieurs fois de suite un monstre violemment à la tête à l'aide du marteau ou du cor de chasse, vous pouvez l'assommer temporairement.

Lance

Une forteresse ambulante capable d'acculer n'importe quelle cible et d'arrêter toutes les attaques possibles et imaginables grâce à son bouclier géant.

Une lance géante de très longue portée qui transperce l'adversaire avec une puissance terrifiante. En raison de son poids, cette arme exige un haut degré de maîtrise. Heureusement, l'épais bouclier compense cette vulnérabilité. Lorsque vous utilisez cette arme, il est conseillé de s'abaisser et de se déplacer latéralement, puis de charger pour tout dévaster sur votre passage.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

Maniement des lances

Touche  : coup moyen
*Possibilité de répéter cette attaque rapidement trois fois de suite

Touche  : coup supérieur
*Possibilité de répéter cette attaque rapidement trois fois de suite

Touches  +  : charge

Touche  pendant la charge : mouvement final

Touche  pendant la charge : arrêt

Touche  : garde

Touche  ou  pendant la garde : attaque de garde

Touches  +  pendant la garde : charge

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur  et  simultanément pour une garde instantanée.

Si vous utilisez le pad analogique et la touche  juste après la fin d'une attaque, vous pouvez enchaîner facilement sur un pas arrière ou latéral. Si vous appuyez sur la touche ,  ou  après une esquive, vous pouvez passer à l'attaque ou l'esquive suivante.

Attaques de garde et mouvement de garde

Lorsque vous vous protégez en appuyant sur la touche , vous pouvez continuer d'attaquer et de vous déplacer.

Attaques chargées

Si vous appuyez sur les touches  et  simultanément, vous sortirez la lance et effectuerez une attaque chargée. Chargez au milieu d'un groupe de monstres pour les disperser. La charge permet également de multiplier les dégâts lorsque vous êtes face à un ennemi imposant. Les attaques chargées nécessitent de la vigueur.

Lanceflingue

Tirez, écrasez l'adverse et déviez les attaques. Cette machine de précision ne laisse pas la place aux angles morts.

La puissance défensive de cette arme est comparable à celle de la lance. Elle est en outre dotée d'un canon à poudre. Ce n'est pas tout : cette lance mécanique améliorée livre une puissance de feu redoutable et peut lancer une attaque Wyvern qui imite le feu que crachent certains monstres. Cependant, étant donné que cette arme dépasse les limites de la lance originale, l'utilisation de la poudre à canon réduit le tranchant, tandis que l'attaque de feu Wyvern la rend plus rapidement sujette à la surchauffe. Elle est donc plus difficile à maîtriser.

Maniement des lanceflingues

Touche  : coup en avant
(Possibilité de répéter cette attaque rapidement trois fois de suite)
Touche  pendant un déplacement : charge vers le haut.

Touche  : feu

Touches  +  : coup vertical

Touche  : garde

Touche  pendant la garde : attaque de garde

Touche  pendant la garde : recharge

Touches  +  pendant la garde : feu Wyvern

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche  enfoncée et appuyez simultanément sur les touches  et  pour une garde instantanée.

Si vous utilisez le pad analogique et la touche  juste après la fin d'une attaque, vous pouvez facilement exécuter un pas arrière ou latéral. Si vous appuyez sur la touche ,  ou  après une esquive, vous pouvez passer à l'attaque ou l'esquive suivante.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

Feu

Cette attaque met le feu à la poudre à canon stockée dans la chambre à munitions et lance une attaque puissante. Le type et la puissance de l'attaque dépend du type de lanceflingue utilisé. Contrairement au fusarbalète, vous n'avez pas besoin d'acheter de munitions supplémentaires pour cette attaque. Si la chambre à munitions est vide, il vous suffit de recharger.

*Si le tranchant de l'arme est complètement émoussé (la jauge commence à clignoter en rouge), vous ne pourrez pas lancer d'attaque de Feu.

Feu Wyvern

Une attaque qui permet de cracher du feu comme certains monstres. Vous devez ensuite laisser le temps à l'arme de refroidir.

Similitudes avec les lances

Vous pouvez vous déplacer et attaquer pendant que vous vous protégez. La manœuvre d'esquive standard est un pas arrière plutôt qu'une roulade avant, tout comme la lance.

Les lances et lanceflingues permettent tout deux d'enchaîner des attaques en appuyant sur les touches **△** et **○**.

fusarbalète

Du tir de balles au soutien depuis l'arrière, cette arme de longue portée convient à toutes les situations : il suffit de changer de type de munitions.

Un canon portable géant qui envoie de puissants projectiles sur de longues distances. Par rapport aux épées, l'utilisation de cette arme comporte moins de risques. Cependant, la seule armure que vous pouvez utiliser a été créée pour fonctionner exclusivement avec les artilleurs. La puissance défensive est donc inévitablement moindre. Le nombre de munitions est limité. Lorsque vous n'en avez plus, vous devez en racheter sans quoi l'arme ne vous servira à rien. Par conséquent, vous devez adopter des tactiques radicalement différentes par rapport aux armes de courte portée.

Il existe deux types de fusarbalètes : les lourds et les légers

fusarbalète léger :

Le fusarbalète léger n'entrave pas les mouvements de l'utilisateur. Certains modèles permettent même de tirer à répétition si vous utilisez des types de munitions particuliers.

fusarbalète lourd :

Le fusarbalète lourd ralentit les mouvements, mais il offre une puissance de destruction longue portée incomparable.

Maniement des fusarbalètes

Touche **△** : recharger

Touche **○** : tirer

Touches **△** + **○** : attaque de mêlée

*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **○** et **△** pour effectuer une recharge rapide.

Changer de balles : maintenez la touche **L** enfoncée pour ouvrir la fenêtre des objets, puis appuyez sur la touche **△** ou **×** pour alterner entre les différents types de munitions.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

À propos du changement entre l'écran de viseur et le viseur à l'épaule du fusarbalète

Lors d'une quête, vous pouvez alterner entre le système de visée simple et l'écran de viseur en appuyant sur la touche START (mise en marche) pour ouvrir le menu. Sélectionnez ensuite Options, puis le viseur simple du fusarbalète.

Type 1

Touche **R** : passer à l'écran de viseur

Maintenez la touche **L** enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles : mouvement de visée simple

Type 2

Appuyer rapidement sur la touche **R** : passer à l'écran de viseur

Maintenir la touche **R** enfoncée : passer au mode de visée simple (déplacer le viseur à l'aide des touches directionnelles)

Pendant une quête, vous pouvez choisir de placer le point de vue derrière votre personnage pour la visée simple : appuyez sur la touche START (mise en marche) pour ouvrir le menu, sélectionnez Options, puis Commandes visée.



Commandes de l'écran de viseur

À l'écran de viseur, la perspective du personnage change afin que vous puissiez viser avec plus de précision. Malheureusement, vous ne pouvez plus vous déplacer.

Touche **△** : recharger

Touche **○** : tirer

Pad analogique : déplacer le viseur

Touches directionnelles (en mode de visée sniper) : zoom avant ou arrière

Touches directionnelles (en mode de visée normale) : déplacer le viseur

Touche **R** (viseur épaule fusarbalète - type 1) : revenir à l'écran principal

Appuyer rapidement sur la touche **R** (viseur épaule fusarbalète - type 2) : revenir à l'écran principal

Maintenir la touche **R** enfoncée (viseur épaule fusarbalète - type 2) : passer en mode de visée simple



Une arme mortelle à la portée illimitée. Les monstres devront essayer une pluie de flèches.

Une arme légère, portable et hautement polyvalente, adaptée à quasiment tous les types de chasse. Vous pouvez ajouter à cette arme de moyenne et longue portée toutes sortes d'effets supplémentaires grâce aux enduits spéciaux. Il est également possible d'accroître la puissance d'attaque grâce à la fonction de charge. Cependant, seule l'armure pour artilleurs est disponible avec cette arme. Vous devez donc vous tenir à distance respectable de votre proie pour être suffisamment protégé.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Utilisation des armes

Maniement des arcs

Touche **△** : bander l'arc
(relâcher la touche **△** pour tirer)

Touche **○** : attaque de mêlée

Touches **△** + **○** : application d'un enduit

Touche **R** : viser (vous pouvez également utiliser les touches directionnelles)
*Lorsque vous n'utilisez pas activement l'arme, maintenez la touche **R** enfoncée et appuyez simultanément sur les touches **○** et **△** pour lancer une attaque de courte portée.

*Lorsque vous bandez la corde de l'arc, vous pouvez passer à des manœuvres d'esquive en appuyant sur **×** ou **□**.

Changer de bouteille : maintenez la touche **L** enfoncée pour ouvrir la fenêtre des objets, puis appuyez sur la touche **△** ou **×** pour choisir une bouteille.

Bander l'arc

Pour lancer une flèche destructrice, bandez l'arc et chargez votre attaque pour accumuler de la puissance. Vous pouvez vous déplacer tout en chargeant l'attaque. La puissance varie selon la durée du chargement, mais le type d'attaque dépendra aussi du type d'arc utilisé.

Accumuler de la puissance : maintenir la touche **△** enfoncée.

Attaque selon la durée de charge : relâchez la touche **△** pendant la charge
*La charge utilise de la vigueur.

Appliquer un enduit

Essayez d'utiliser différentes bouteilles d'enduit avec votre arc afin de conférer aux flèches des propriétés particulières. Pour lier une bouteille à votre arc, appuyez simultanément sur les touches **△** et **○**.

Le type d'enduit en cours d'utilisation s'affiche sous votre jauge de vigueur. Les grandes bouteilles d'enduit indiquent que vous disposez d'une réserve de dix bouteilles. Une petite bouteille correspond à une seule bouteille. Chaque flèche tirée utilise une bouteille.

Types et propriétés des enduits



Enduit d'énergie

Accroît la puissance d'attaque de la flèche.



Enduit de poison

Empoisonne la flèche.



Enduit à bout portant

Efficace dans les combats rapprochés.



Enduit de paralysie

Confère à la flèche des propriétés paralysantes.



Enduit peinture

La flèche permet de marquer les monstres.



Enduit de sommeil

La flèche endort l'ennemi.

* Certains arcs rehaussent les effets (poison, paralysie, etc.).

Chapitre 2 - Comment Chasser

Détails de l'équipement

L'équipement des chasseurs se définit par diverses statistiques. Elles s'affichent pour chaque type d'équipement dans votre boîte à objets ou sous Détails d'équip. dans le menu qui s'ouvre lorsque vous appuyez sur la touche START (mise en marche). Si un talent a une influence sur certaines statistiques de l'équipement, elles s'afficheront en vert.

Statistiques d'arme

Attaque : indique la puissance d'attaque de l'arme. Certaines armes permettent d'obtenir des bonus de puissance défensive.

Affinité : pourcentage indiquant à quelle fréquence l'arme infligera un coup critique ultra puissant.

Tranchant : indique le niveau de tranchant de l'arme.

Attribution d'élément : indique la puissance de l'élément de l'arme. En plus des cinq éléments de base (Feu, Eau, Tonnerre, Glace et Dragon), certains éléments empoisonneront ou paralyseront les monstres.

Notes : affiche le type de notes que peut produire le cor de chasse. Il existe sept types de notes. Les effets obtenus en combinant ces notes font partie des caractéristiques du cor.

Type et niveau de pilonnage : type de canon utilisé sur un lanceflingue et son niveau de puissance d'attaque. La portée de l'attaque dépend du type de canon. Plus le niveau d'un canon est élevé (entre un et cinq), plus sa puissance d'attaque est importante.

Rechargement : durée nécessaire pour recharger un fusarbalète.

Recul : ampleur du recul lorsque vous tirez à l'aide du fusarbalète.

Niv. modif : indique le degré d'amélioration apporté au fusarbalète. Vous pouvez améliorer vos armes dans l'échoppe d'équipement du village.

Charg. : affiche le type et la capacité des munitions du fusarbalète. Les balles que vous possédez mais qui sont inutilisables avec le fusarbalète dont vous êtes équipé sont marquées d'une croix dans la fenêtre d'informations sur l'objet.

Attaques chargées : indique le type et le niveau des flèches utilisées à chaque niveau d'attaque chargée de l'arc. Plus le niveau est élevé, plus l'attaque sera puissante.

Enduits utilisables : types d'enduits que vous pouvez appliquer à l'arc actuellement utilisé. Comme c'est le cas pour les balles de fusarbalète, les enduits qui ne peuvent pas être appliqués à l'arc dont vous êtes équipé sont marqués d'une croix dans la fenêtre Détails objet.

Statistiques d'armure

Défense

Quantité de dégâts infligés par des attaques physiques dont l'armure peut vous protéger.

Résistance

Résistance de l'armure aux différents types d'attaques élémentaires. Plus ce chiffre est élevé, mieux l'armure vous protégera.

Niveau

Niveau d'amélioration. Indique le niveau des améliorations de l'armure que vous vous êtes procurées à l'échoppe d'équipement.

Points de talent

Indique le type et le niveau des points de talent que vous avez donné à l'arme.

Chapitre 2 - Comment Chasser

Détails de l'équipement

Statistiques communes aux armes et armures

Type de chasseur

Type de chasseur pouvant s'équiper de l'arme ou de l'armure. Les chasseurs sont divisés en bretteurs et artilleurs. L'équipement qu'ils peuvent utiliser dépend directement de leur spécialité.

Rareté

La rareté de chaque équipement est évaluée sur une échelle de un à dix. Dix correspond aux équipements les plus rares et précieux.

Fentes

Les fentes vous permettent d'orner votre équipement de décorations. Le nombre de cercles indique le nombre de fentes disponibles.

Style personnalisé

Bien que vous puissiez tout simplement renforcer votre personnage, il est parfois utile de combiner différents facteurs. Vous aurez peut-être aussi envie de le mettre sur son trente-et-un avant de partir en chasse. Ne vous inquiétez pas, vous trouverez dans le jeu des équipements cachés grâce auxquels vous ne passerez pas inaperçu...

Repas et vigueur

Votre niveau de vigueur s'épuise au fil du temps. La viande, qu'elle soit cuite, rôtie ou autre, vous permet de le rétablir complètement. Cependant, la cuisson de la viande est parfois assez longue. Si vous la calcinez, évitez de la consommer sous peine d'en subir les conséquences...



Broche BBQ



La broche vous permet de cuire de la viande crue. Votre personnage pourra ainsi la consommer. Tant que vous n'avez pas de viande crue en votre possession, cet objet n'est pas utilisable. Regardez la couleur de la viande pour savoir si elle est suffisamment cuite. Appuyez ensuite sur la touche **X** lorsqu'elle est à point. La musique que vous entendez pendant la cuisson devrait également vous mettre sur la voie.

Objets comestibles

Si vous voyez des icônes de dents au-dessus d'un objet, cela signifie que vous devez le consommer. C'est souvent le cas des viandes cuites et de certains types de plantes. Si ne vous voyez pas de marques de dents autour d'un objet, cela signifie qu'il n'est pas comestible, même s'il s'agit d'une plante ou de viande.



À table !



Objets de traque

Les monstres se déplacent et agissent librement sur la carte. Si vous essayez de trouver un monstre en particulier, utilisez l'un des objets ci-dessous. Tous les bons chasseurs savent comment tirer parti des objets. Apprenez à les utiliser intelligemment.

Placez la viande crue au sol pour appâter les monstres !



Utiliser des marqueurs

Les marqueurs (flèches enduites ou munitions de peinture) permettent de pister des monstres sur la carte pendant une durée limitée.



Chapitre 3 - Contenu spécial

Installation des données

La fonction Installation des données réduit les temps de chargement en enregistrant les données d'installation sur le Memory Stick Duo™ pour utiliser ces données conjointement avec l'UMD™ du jeu en cours de partie.

Pour profiter de cette fonction, vous aurez besoin d'un Memory Stick Duo™ avec au moins 580 Mo d'espace disponible.

Lorsque vous utilisez la fonction Installation des données, vous devez laisser l'UMD™ Monster Hunter Freedom Unite™ dans votre PSP™.

Sauvegarde des données d'installation

La sauvegarde des données d'installation transférera des données de l'UMD™ pendant le chargement vers votre Memory Stick Duo™.

Sélectionnez Installation dans le menu du jeu, puis suivez les instructions à l'écran.



La sauvegarde des données d'installation peut prendre un certain temps.

Avant de procéder à la sauvegarde, ne retirez pas le Memory Stick Duo™ de la PSP™ et ne mettez pas la PSP™ hors tension. Avant de sauvegarder les données, assurez-vous que la batterie de la PSP™ est suffisamment chargée ou que le système est branché au secteur à l'aide du cordon d'alimentation.

Activation et désactivation de la fonction Installation des données

Pour utiliser la fonction Installation des données, vous devez tout d'abord l'activer à l'écran des Options du jeu.

À partir du menu du jeu, sélectionnez Options ou ouvrez les options du menu qui s'affiche en appuyant sur la touche START (mise en marche) lorsque vous êtes au village. Sélectionnez ensuite Installation des données, puis Oui.



*Pour utiliser la fonction Installation des données, laissez dans votre PSP™ le Memory Stick Duo™ contenant les données d'installation de Monster Hunter Freedom Unite™.

*Lors du chargement des données, l'indicateur d'accès du Memory Stick Duo™ clignote. Veillez à ne pas le retirer de la PSP™ à ce moment-là.

Téléchargement

Sélectionnez Téléchargement dans le menu du jeu pour connecter le système PSP™ à un réseau sans fil via la fonctionnalité WLAN. Vous pourrez ensuite télécharger des quêtes et bonus.

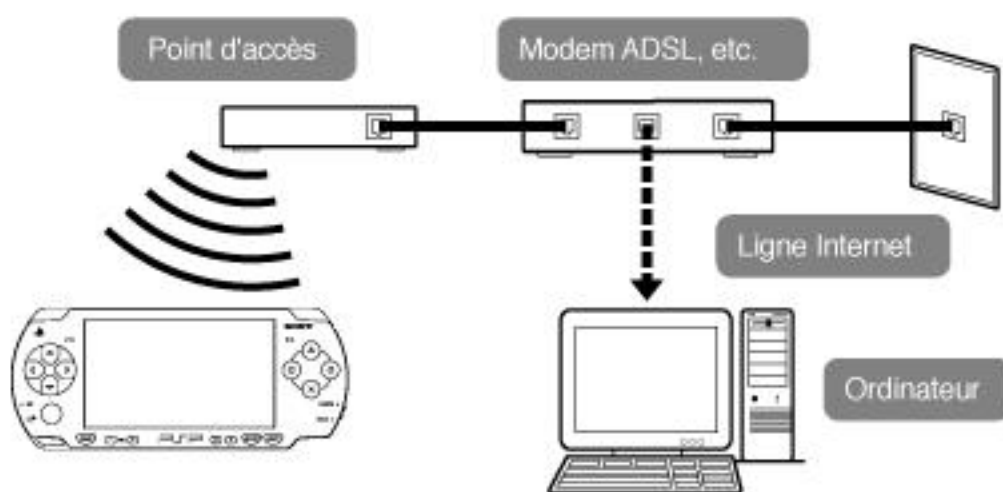
Le service est gratuit et vous n'avez pas besoin de vous enregistrer (*).

Vous pouvez accepter des quêtes téléchargées dans le hall de rassemblement ou l'école d'entraînement à tout moment après leur téléchargement.

*Vous aurez besoin d'un accès à un réseau sans fil connecté à Internet. Cet accès peut être payant.

Exemple de connexion réseau :
le dispositif réseau ainsi que les modes de connexion et de configuration varient selon l'équipement utilisé.

Connexion à un réseau par un point d'accès



Pour en savoir plus sur l'utilisation du mode Infrastructure de votre PSP™, veuillez vous reporter à son mode d'emploi.

Veuillez noter que le service de téléchargement comporte des restrictions.

Les services en ligne peuvent être interrompus sans préavis.

Remarque

Avant de sélectionner l'option Téléchargement dans le menu du jeu, vérifiez que l'interrupteur WLAN de votre PSP™ est en position allumée (On). Ne le replacez pas en position éteinte (Off) tant que vous n'êtes pas revenu au menu du jeu.

La fonctionnalité en ligne de ce produit a été développée à l'aide de logiciels créés par NetBSD Foundation, Inc et ses partenaires.

Environnement et équipement requis

Pour utiliser la fonction Téléchargement, munissez-vous du système PSP™ que vous utilisez habituellement pour jouer à Monster Hunter Freedom Unite™, de votre UMD™ Monster Hunter Freedom Unite™ et des éléments suivants.

Avant d'utiliser chaque élément, assurez-vous d'en lire le mode d'emploi afin d'utiliser correctement le matériel. Vérifiez que tout le matériel nécessaire est connecté et que les paramètres sont correctement configurés avant d'utiliser la fonction Téléchargement.

Memory Stick Duo™

Requis pour sauvegarder les données téléchargées.

Connexion à un réseau haut débit

Il s'agit généralement d'une connexion ADSL, par câble ou FTTH. Vous devrez signer un contrat avec un fournisseur d'accès pour disposer d'une connexion Internet.

Accessoires de réseau haut débit

Vous aurez besoin des câbles ou adaptateurs sans fil adaptés pour connecter le modem ADSL (ou autre) aux accessoires et au matériel réseau.

Point d'accès WLAN

Vous devez accéder à un WLAN (réseau local sans fil) compatible avec la fonctionnalité WLAN de la PSP™. Pour des raisons de sécurité, nous vous recommandons de définir un SSID et une clé WEP.

Ordinateur, etc.

Un ordinateur sera peut-être nécessaire pour la configuration du point d'accès WLAN (réseau local sans fil). Pour en savoir plus sur la configuration du point d'accès, veuillez vous reporter à son mode d'emploi.

Connexion

Sélectionnez Téléchargement puis suivez les étapes ci-dessous. Lorsque vous configurez votre réseau, n'oubliez pas de prendre note des paramètres de connexion que vous a communiqués votre fournisseur d'accès Internet et de vous reporter aux modes d'emploi des points d'accès WLAN (réseau local sans fil).

1 Sélectionnez Téléchargement dans le menu du jeu.

Placez l'interrupteur WLAN du système PSP™ en position On (activé), puis sélectionnez Téléchargement dans le menu du jeu.

2 Sélectionnez le mode de connexion.

Après avoir sélectionné Téléchargement dans le menu du jeu, vous accédez à l'écran de connexion réseau.

Si vous avez déjà configuré correctement le réseau, il vous suffira de choisir son nom pour vous y connecter.

► Passez à l'étape 4

Si vous n'avez pas encore défini de paramètres de connexion ou s'ils ne figurent pas dans la liste, sélectionnez Nouvelle connexion.

► Passez à l'étape 3

*Les paramètres de connexion que vous utiliserez ici doivent être différents pour chaque point d'accès WLAN que vous utiliserez.

3 Sélectionnez Paramètres réseau

Sélectionnez le nom de la connexion puis configurez le WLAN. Choisissez l'option qui vous convient le mieux.

Scan

Cette fonction recherche le SSID de tous les points d'accès à proximité.

Choisissez cette option si vous ne connaissez pas le SSID du réseau auquel vous voulez vous connecter. Une fois le SSID défini, vous devez paramétrer les options de sécurité du point d'accès.

Saisir manuellement

Cette option vous permet de saisir manuellement le SSID du point d'accès. Une fois le SSID défini, vous devez paramétrer les options de sécurité du point d'accès.

Paramètres automatiques de point d'accès sans fil distinct

Sélectionnez cette option pour accéder à un écran proposant divers paramètres automatiques. Une fois votre point d'accès WLAN choisi, suivez les instructions à l'écran pour terminer la configuration. (Ces paramètres automatiques sont compatibles avec Buffalo.)



AOSS™

La technologie AOSS™ (AirStation One-Touch Secure System) de Buffalo vous permet de configurer facilement et automatiquement un WLAN sécurisé en une seule étape.

Point d'accès sans fil

Connectez-vous automatiquement via un PlayStation®Spot.

4 Connexion

À l'écran Paramètres réseau, sélectionnez les paramètres à utiliser puis connectez-vous au réseau. Vous devrez peut-être saisir un identifiant et un mot de passe. Dans ce cas, des champs s'afficheront à cet effet.

5 Accès à l'écran Téléchargement

Une fois la connexion réseau établie, l'écran Téléchargement s'affiche.

Écran Téléchargement

L'écran Téléchargement vous permet de télécharger des quêtes spéciales et des bonus, mais aussi de consulter toutes sortes d'informations.

(*) Avant de pouvoir vous connecter au réseau, vous devrez vous acquitter des frais exigibles par votre fournisseur d'accès.

Menu principal



Cet écran s'affiche dès que la connexion est établie. Il vous permet d'accéder facilement aux informations les plus récentes.

Commandes

Touche **X** : lancer des téléchargements et confirmer des sélections.

Touche **O** : revenir aux écrans précédents et annuler des sélections.

Touche **A** : afficher l'aide liée au processus de téléchargement.

Touche **D** : afficher les détails de la quête actuellement sélectionnée.

Touche **START** : se déconnecter du réseau et revenir au menu du jeu.

Touches **L** et **R** : passer d'une page à l'autre.

Quêtes

Téléchargez des quêtes événements et des quêtes défi.



1 : curseur

Sélectionnez des quêtes en déplaçant le curseur à l'aide des touches directionnelles haut et bas.

2 : liste des quêtes

Liste des quêtes que vous pouvez actuellement télécharger. Les quêtes déjà téléchargées s'affichent en gris.

3 : informations sur la quête

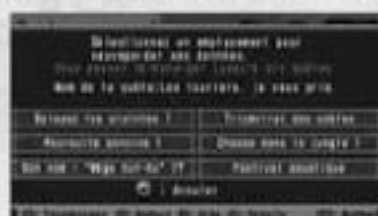
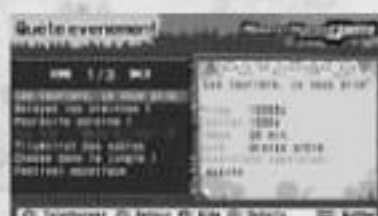
Affiche des informations sur la quête actuellement sélectionnée.

*Ces écrans sont issus d'une version de développement. Les noms de quêtes seront peut-être différents dans la version finale du jeu.

Téléchargement des quêtes

- 1 Placez le curseur sur la quête à télécharger et appuyez sur la touche .
- 2 Quand l'écran de confirmation s'affiche, sélectionnez Oui pour lancer le téléchargement.

*Vous pouvez sauvegarder jusqu'à six quêtes téléchargeables. Si vous avez déjà sauvegardé six quêtes, vous devrez écraser l'une d'elles pour en télécharger une nouvelle.



Acceptation de quête à télécharger

Enregistrement des quêtes téléchargées

Lorsque vous choisissez une quête puis lancez son téléchargement, elle est sauvegardée sur votre Memory Stick Duo™.

Si le Memory Stick Duo™ comporte déjà des données de jeu, vous n'aurez pas besoin de créer d'espace supplémentaire. En revanche, si aucune donnée n'est enregistrée, vous aurez besoin d'au moins 1 824 Ko d'espace disponible.

Acceptation des quêtes téléchargées

Vous pouvez à tout moment accepter une quête téléchargée lorsque vous vous trouvez dans le hall de rassemblement ou l'école d'entraînement. Si d'autres joueurs souhaitent relever la quête avec vous, ils pourront participer même s'ils ne l'ont pas téléchargée.

Bonus : Sélectionnez cette option pour télécharger divers bonus.

Informations : Sélectionnez cette option pour consulter différentes informations.

Si vous ne parvenez pas à vous connecter au réseau

Si vous ne parvenez pas à vous connecter au réseau, reportez-vous aux pages 85 à 87 et vérifiez à nouveau les paramètres de l'équipement nécessaire pour se connecter au point d'accès WLAN.

Après avoir vérifié chaque connexion et paramètre, lancez un test de connexion comme celui décrit plus bas, puis consultez cette page pour interpréter les résultats.

Si, après avoir vérifié tous les paramètres, vous ne parvenez toujours pas à vous connecter au réseau, contactez le centre d'assistance au numéro indiqué sur la page intérieure de la couverture de ce mode d'emploi.

Lorsque vous contactez le centre d'assistance, soyez prêt à expliquer votre situation et à donner les informations suivantes : matériel utilisé, message d'erreur reçu, paramètres et tout élément susceptible d'indiquer la source du problème.

Test de la connexion

Dans le menu d'accueil de votre PSP™, sélectionnez Paramètres > Paramètres réseau > Mode Infrastructure. Ensuite, sélectionnez le réseau que vous utilisez actuellement et appuyez sur la touche **○**. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez Test de la connexion afin de déterminer si la connexion réseau fonctionne correctement.

Si vous avez réussi à vous connecter

Si le test de connexion indique que vous êtes bien connecté au réseau mais que vous ne parvenez toujours pas à télécharger du contenu, il est possible que le service de téléchargement soit temporairement fermé ou interrompu.

Si vous n'avez pas réussi à vous connecter

En cas d'échec du test de connexion, vérifiez les points suivants.

Vérification des paramètres réseau

Assurez-vous que tous vos paramètres réseau sont exacts.

Déplacez-vous pour tenter d'améliorer la réception sans fil

Si vous vous tenez trop loin du point d'accès WLAN, vous n'arriverez pas à vous connecter. Tentez de vous rapprocher le plus possible et réessayez.

Vérification des paramètres matériels

Vérifiez les paramètres matériels du point d'accès WLAN et de connexion au réseau. Selon votre situation, vous aurez peut-être besoin des éléments suivants.

Une adresse MAC autorisant les communications

Selon les paramètres du point d'accès WLAN, vous devrez peut-être enregistrer l'adresse MAC de votre PSP™ pour pouvoir vous connecter. Pour connaître l'adresse MAC de votre PSP™, dans le menu d'accueil, sélectionnez Paramètres > Paramètres système > Informations système.

Un port autorisant les communications

Selon vos paramètres de connexion réseau, vous devrez peut-être ouvrir un port afin d'autoriser les communications. Monster Hunter Freedom Unite™ utilise le port TCP:80.

Modification des paramètres de gestion de l'alimentation

Si vous êtes fréquemment déconnecté du réseau, essayez de désactiver la gestion de l'alimentation. Pour ce faire, dans le menu d'accueil de la PSP™, sélectionnez Paramètres > Paramètres gestion de l'alimentation > Gestion de l'alimentation WLAN. Choisissez ensuite Non.

Modification des paramètres de serveur proxy

Vos paramètres de serveur proxy peuvent bloquer le téléchargement de contenu. Pour les modifier, dans le menu d'accueil de votre PSP™, sélectionnez Paramètres > Paramètres réseau > Mode Infrastructure. Sélectionnez ensuite le réseau que vous utilisez actuellement et appuyez sur la touche **○**. Lorsque le menu s'ouvre, sélectionnez Modifier > Configuration de l'adresse > Personnalisée, puis réglez l'option Serveur proxy sur Ne pas utiliser.

*Si, malgré cette procédure, vous ne parvenez toujours pas à télécharger du contenu, consultez la documentation de votre fournisseur d'accès à Internet.



Bienvenue

Nous vous remercions d'avoir acheté Monster Hunter Freedom Unite™. Merci de prendre connaissance du contenu de ce mode d'emploi avant de commencer à jouer, et de vous assurer d'utiliser le jeu correctement. Veuillez conserver ce mode d'emploi en lieu sûr.

Rejet de responsabilité

Bien que nous ayons apporté le plus grand soin à la planification et à la production de ce jeu, il est possible, quoique peu probable, que vous remarquiez des erreurs imprévues en cours de partie. Dans ce cas, n'hésitez pas à contacter notre centre d'assistance pour nous signaler toute anomalie. Veuillez cependant noter que nous ne sommes pas en mesure de répondre aux questions portant sur le contenu du jeu.

*Toutes les photos d'écran de ce mode d'emploi proviennent d'une version de développement du jeu et peuvent différer de ce que vous verrez à l'écran dans la version finale.

*Ce jeu est purement fictif. Toute ressemblance avec des personnes, groupes ou événements existants serait entièrement fortuite.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP™-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechtswegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an anti-piracy@eu.playstation.com oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen.

Aus zwei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:-



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:-



GEWALT



VULGÄRE
SPRACHE



FEAR



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL

Der dritte Teil ist ein Symbol, das anzeigt, ob ein Spiel online gespielt werden kann. Dieses Symbol darf nur von Onlinespiel-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichtet haben, bestimmte Standards wie den Schutz von Minderjährigen in Onlinespielen einzuhalten:

Weitere Informationen finden Sie unter
<http://www.pegi.info>



ULES-01213

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PSP™ (PlayStation®Portable)-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORISIERT. Nur für den Verkauf in Europa, Nahost, Afrika und Ozeanien lizenziert.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™ ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008. ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE Europe Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Made in Austria. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™ (PlayStation®Portable) Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen diese Aktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage“ zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem Symbol hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.



Sie können die System-Software Ihres PSP™-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die

Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.
- Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP™-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP™Game.
- Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP™-System beschädigt werden kann.

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

Wählen Sie „Einstellungen“ aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen“-Option. Wählen Sie „System-Information“. Wenn die „System-Software“-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP™-Systems finden Sie auf der folgenden Website: eu.playstation.com

ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP™-System einstellen, um das Abspielen eines PSP™Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die „PEGI“-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI“-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18+	Keine Jugendfreigabe
7	16+	Frei ab 16 Jahre
5	12+	Frei ab 12 Jahre
3	7+	Frei ab 6 Jahre
2	3+	Ohne Altersbeschränkung

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PSP™ System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den "Monster Hunter Freedom Unite™"-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems und schließen Sie anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

Inhalt

KAPITEL 1: SPIELSYSTEM (GRUNDLAGEN)

Erste Schritte	96
Spielziele und Quests	97
Spielmenü	98
Spieldaten	99
Optionen	100
Dorf-Benutzeroberfläche und Steuerung	101
Pokke-Dorf	103
Das Dorf: START-Menü	104
Dein Haus	105
Pokke-Dorfchefin – Versammlungshalle	109
Wireless Play	111
Trainingsschule	112
Gildenkarten	113
Felynes	114

KAPITEL 2: SO WIRD GEJAGT (ERWEITERTE INFORMATIONEN)

Steuerung bei Quests	115
Quest-Bildschirm	117
Verwenden von Waffen	
Großschwert – Langschwert	119
Schwert	120
Doppelklingen	121
Hammer	122
Jagdhorn – Lanze	123
Gewehrlanze	124
Armbrust	125
Bogen	126
Ausrüstungsdetails	128
Mahlzeiten und Ausdauer	130
Verfolgungsobjekte	130

KAPITEL 3: SONDERBONI (SONDERINFO)

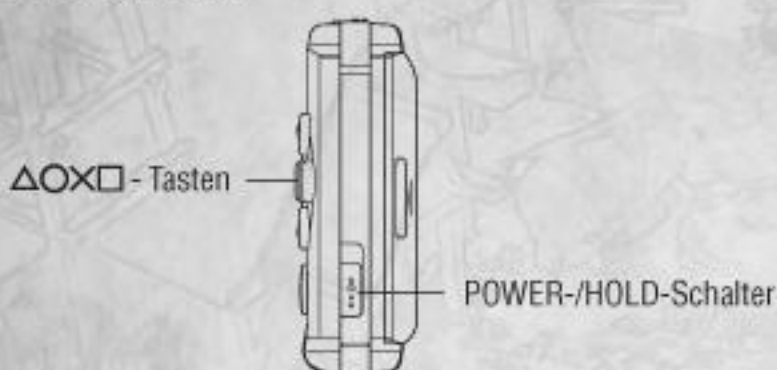
Dateninstallierung	131
Download	132
Erforderliche Ausrüstung und Umgebung	133
Verbindungsaufbau	133
Download-Bildschirm	135
Wenn keine Netzwerkverbindung hergestellt werden kann	136

(Vor dem Spielstart)

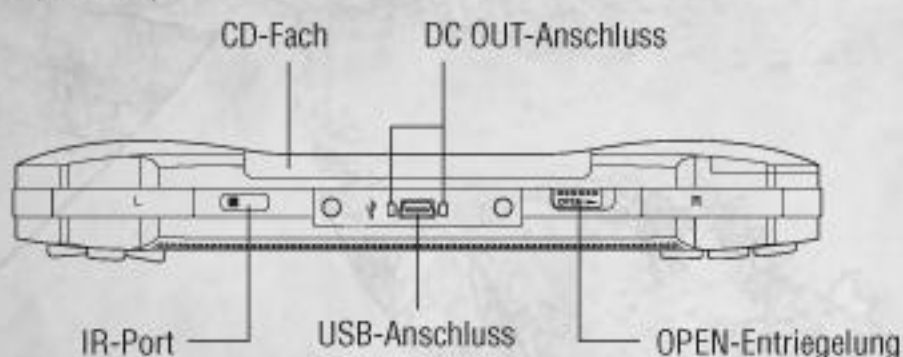
Befolge beim Herunterladen bitte die Bedienungsanweisungen für Geräte und Zubehör.

ERSTE SCHRITTE

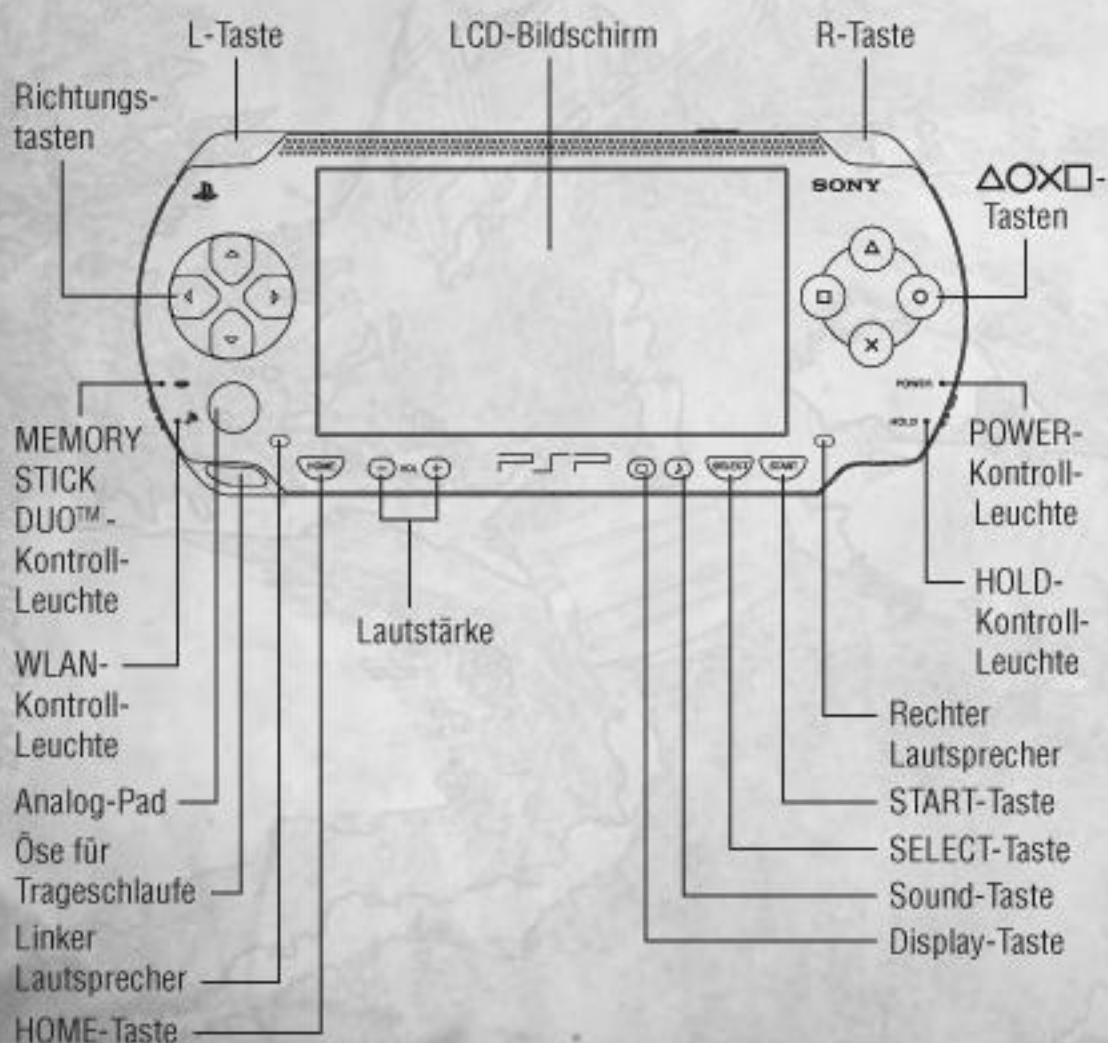
Rechte Seitenansicht



Vorderansicht



PSP™ (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



Spielziele und Quests

„Monster Hunter Freedom Unite™“ hat kein festgelegtes Spielende. Spieler absolvieren in beliebiger Reihenfolge Quests, die jeweils bestimmte Zielsetzungen haben, und können ihre bereits abgeschlossenen Quests jederzeit erneut durchspielen.

Quests nimmst du entweder von der Dorfchefin oder in der Versammlungshalle der Jäger an. Wenn du dich für eine Quest entschieden hast, brichst du ins Feld auf und beginnst die Jagd.



Jede der unzähligen und abwechslungsreichen Quests verfolgt ein eigenes Ziel. Manche Jäger retten Dorfbewohner vor gefährlichen Monstern, andere suchen besondere Objekte oder verteidigen Standorte gegen Angriffe. Diese und viele weitere Quests erwarten dich.

Der erfolgreiche Abschluss einer Quest bringt dir einen gerechten Lohn ein, der dem Schwierigkeitsgrad der Quest entspricht. Manchmal werden weitere Quests verfügbar. Du solltest dich daher regelmäßig bei der Dorfchefin und in der Versammlungshalle erkundigen, ob es etwas Neues gibt.



Spielmenü

Drücke auf dem Titelschirm , um zum Hauptmenü zu gelangen. Wenn auf dem Memory Stick Duo™ oder Memory Stick PRO Duo™ bereits Spieldaten gespeichert sind, werden diese beim Spielstart automatisch geladen.



Neues Spiel

Gestalte deine Spielfigur in der Charaktererstellung und beginne ein neues Spiel. Auf dem Memory Stick Duo™ gespeicherte Spieldaten aus „Monster Hunter Freedom™ 2“ können auch in „Monster Hunter Freedom Unite™“ verwendet werden. Du kannst Daten aus „Monster Hunter Freedom Unite™“ auch als Ausgangspunkt für die Erstellung eines neuen Charakters verwenden.

Fortsetzen

Du kannst ein gespeichertes Spiel fortsetzen.

Dazu muss ein Memory Stick Duo™ mit den Daten eines gespeicherten „Monster Hunter Freedom Unite™“-Spiels im Memory Stick Duo™-Steckplatz stecken.

Galerie

Nachdem bestimmte Voraussetzungen erfüllt wurden, werden Filme freigeschaltet. Dies ist die Steuerung für die Galerie:

Steuerung

Auswählen: Richtungstasten

Spielen: -Taste Zurück/Wiedergabe anhalten: -Taste

Optionen

Hier können die Spieleinstellungen geändert werden.

Download

Im Infrastruktur-Modus können neue Quests und Boni heruntergeladen werden.

Dateninstallierung

Hier können die Installationsdaten des Spiels auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert werden.

Die Installierung der Daten auf dem Memory Stick Duo™ verkürzt die Ladezeiten.

HINWEIS: „Monster Hunter Freedom Unite™“ verwendet ein spezielles Verfahren zur Verwaltung der gespeicherten Daten. Beim Spielen muss der Memory Stick Duo™ sicher im PSP™-System eingesteckt bleiben, damit die Daten nicht beschädigt werden.

Spieldaten

Informationen über den Charakter und den Inhalt der Galerie.

*Zum Speichern der Spieldaten ist ein separat erhältlicher Memory Stick Duo™ erforderlich. Überprüfe vor Spielbeginn, ob der Memory Stick Duo™ ordnungsgemäß in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems eingesetzt wurde.

*Zum Speichern der Spieldaten sind mindestens 1.824 KB freier Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ erforderlich.

Drei Charaktere in einer Datei

Auf einem Memory Stick Duo™ kann nur eine Datei mit Spieldaten gespeichert werden.

Dabei kann jede Datei Daten für bis zu drei erstellte Charaktere enthalten. Wenn du mehr als drei Charaktere erstellen möchtest, brauchst du einen weiteren Memory Stick Duo™.



Die Daten werden am selben Ort gespeichert.

Ein Charakter, der auf einem bestimmten Memory Stick Duo™ gespeichert wurde, kann nicht auf einem anderen Memory Stick Duo™ gespeichert werden.

Du musst für diesen Charakter also stets den Memory Stick Duo™ verwenden, den du bei der Erstellung des Charakters verwendet hast. Selbst erstellte Charaktere können nicht auf mehr als einen Memory Stick Duo™ kopiert werden.

Vor dem Beenden des Spiels

Speichere die Spieldaten stets am Bett in deinem Haus, bevor du das Spiel beendest.

Achtung: Während des Speicherns oder Ladens der Spieldaten darfst du den Memory Stick Duo™ nicht entfernen, das Spiel nicht zurücksetzen und das System nicht ausschalten, da sonst Spieldaten beschädigt werden könnten.

Wenn gespeicherte Daten aus „Monster Hunter Freedom™ 2“ vorliegen

Wenn du Spieldaten aus „Monster Hunter Freedom™ 2“ auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert hast, mit dem du ein neues „Monster Hunter Freedom Unite™“-Spiel beginnst, kannst du deinen Charakter aus „Monster Hunter Freedom™ 2“ übernehmen und bei „Monster Hunter Freedom Unite™“ verwenden. Wähle dazu im Spielmenü die Option NEUES SPIEL gefolgt von der Option zum Importieren deines Charakters aus.

*Der Name des Charakters wird so übernommen, wie du ihn bei „Monster Hunter Freedom™ 2“ erstellt hast.



*Wenn du deine Charaktere auf diese Weise übernimmst, bleiben die gespeicherten Spieldaten für „Monster Hunter Freedom™ 2“ unverändert erhalten.

*Bestimmte Charakterdaten können nicht in „Monster Hunter Freedom Unite™“ übernommen werden.

Optionen

Im Spielmenü können unter OPTIONEN die Spieleinstellungen geändert werden.

Sprache

Hier wählst du die gewünschte Sprache für das Spiel aus.

Sound

Du kannst bestimmen, wie der Ton des Spiels ausgegeben werden soll. Zur Auswahl stehen STEREO, DOLBY PRO LOGIC II und BOOST. Diese Einstellungen können auch während des Spiels geändert werden.

Dieses Spiel unterstützt Dolby Pro Logic II.

Wähle in den Spieleinstellungen DOLBY PRO LOGIC II aus und schließe das PSP™-System an ein Dolby Pro Logic II-kompatibles Audiosystem an (z. B. an einen AV-Receiver), um das Spiel in Surround-Sound zu erleben.

Zur Verbindung des PSP™-Systems mit dem Audiosystem musst du ein geeignetes Kabel (z. B. Line In) an den Audio-Eingang des Systems und an den Video out/Headset-Anschluss des PSP™-Systems anschließen. (Beim Modell PSP-2000 kann auch der Voice Out-Pinstecker des separat erhältlichen TV Out-Kabels verwendet werden.)

Vorsicht!

Um die ordnungsgemäße Funktionsweise der Hardware zu gewährleisten, muss im Optionsmenü stets DOLBY PRO LOGIC II ausgewählt werden. Außerdem müssen beide Geräte ausgeschaltet sein, während das PSP™-System an das Audiosystem angeschlossen wird. Weitere Informationen zum Anschließen an das Audiosystem findest du in der Bedienungsanleitung des Audiosystems. BOOST ist die Einstellung für die Tonausgabe über die Lautsprecher des PSP™-Systems.

*Boost funktioniert nicht für die Ausgabe über Kopfhörer.

*Bei der Verwendung von Boost solltest du die Lautstärke drosseln.

Musik-Stufe/Effekt-Stufe

Regelt die Lautstärke der Musik und Soundeffekte im Spiel. (Diese Einstellung wirkt sich nicht auf alle Musikeinspielungen und Effekte aus.)

Schnell weiter

Diese Option verkürzt die Ladezeiten beim Fortsetzen eines Spiels.

Hintergrund laden

Du kannst den Ladevorgang der Umgebungen bereits beginnen, bevor du sie betrittst, und so die Ladezeiten verkürzen.

*Diese Option beansprucht die PSP™-Batterie stärker. Daher sollte bei Auswahl dieser Option der Netzanschluss genutzt werden.

Dateninstallierung

Die Ladezeiten des Spiels lassen sich verkürzen, wenn die Installationsdaten gleichzeitig vom Speichermedium und von der UMD™ geladen werden.

Standardeinstellungen

Damit werden alle Optionen auf die ursprünglichen Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Steuerung

Auswahl:

↑, ↓-Tasten

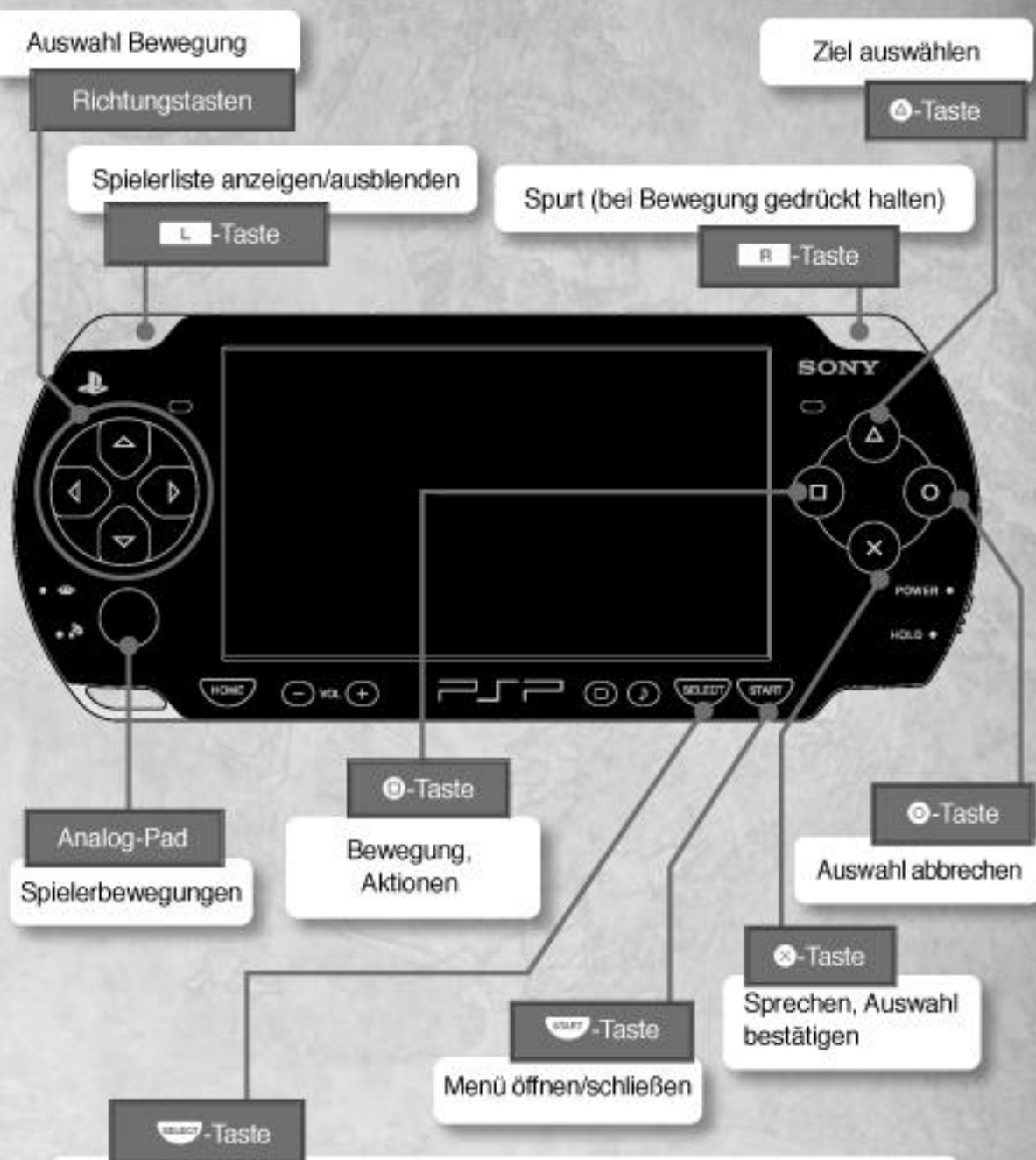
Einstellungen ändern:

←, →-Tasten

Bestätigen: ×-Taste

Zurück zum Spielmenü: ○-Taste

Dorfbildschirm und Steuerung



Objekte ordnen: Mithilfe der **SELECT-Taste** lässt sich die Objektansicht automatisch sortieren und ordnen.

Filmszenen überspringen: Mithilfe der **SELECT-Taste** können bestimmte Filmszenen übersprungen werden.

*Im Wireless-Modus werden Filmszenen übersprungen, wenn alle Spieler die **SELECT-Taste** drücken.



Wenn du zum Wireless Play (Ad-hoc-Modus) in die Versammlungshalle kommst, achte darauf, dass der WLAN-Schalter des PSP™-Systems eingeschaltet ist.

*Die Position des Schalters richtet sich nach dem Modell des PSP™-Systems.

WLAN-Schalter:



Dorf-Benutzeroberfläche und Steuerung

Transportpunkte

Wenn du einen Transportpunkt erreichst, wird der Name des Zielorts eingeblendet. Drücke die **○**-Taste, um zu diesem Ort zu wechseln.

An manchen Transportpunkten kannst du zwischen mehreren Zielorten wählen. In diesen Fällen wählst du das gewünschte Ziel mit der **△**-Taste aus.

NPC (Non-Player Character, computergesteuerter Charakter)

NPCs können Dorfeinwohner oder Reisende aus fernen Ländern sein. Wenn du dich näherst, wird über ihren Köpfen eine rote Markierung eingeblendet. Wenn du mit ihnen sprechen möchtest, drücke die **×**-Taste.



Charakter:

Der von dir gesteuerte Charakter.

Spieler-Info

Hier siehst du eine Liste der Spieler, die derzeit in einer bestimmten Online-Versammlungshalle sind, ihren Quest-Teilnahmestatus und andere Informationen. Spieler, deren Namen in Orange angezeigt werden, nehmen gemeinsam mit dir an einer Quest teil.

Dokke-Dorf

Hier können die Charaktere in verschiedenen Einrichtungen auf ihre Quests vorbereitet werden.

Trainingsschule

Unter Anleitung eines Profis bereitest du dich hier auf eine Vielzahl von Situationen vor, mit denen du außerhalb des Dorfs konfrontiert bist. Wenn du neu bei „Monster Hunter“ bist, erlernst du die Grundlagen der Jagd im „Anfängertraining“.

Dorfchefin

Wenn du solo spielst, nimmst du hier deine Quests an.

Ausrüstungsgeschäft

Hier können Werkzeuge, Munition, Objekte zum Kombinieren und vieles erworben werden. Jäger können sich hier komplett ausrüsten.

Ausrüstungsladen

Hier kannst du nicht nur Waffen und Rüstung kaufen, sondern auch neue Ausrüstung aus Material anfertigen, das du von den Monstern gesammelt hast.

Versammlungshalle

Hier kannst du gemeinsam mit anderen Spielern eine Quest annehmen oder einer Quest beitreten, die ein anderer Spieler bereits ausgewählt hat.

Dein Haus

In diesem Haus wohnt dein Charakter.

Im Haus findest du das Bett, die Objektbox und die Felynes, die du derzeit beschäftigst.

Lift zur Dokke-farm

Auf der Farm kannst du angeln und Schätze heben. Das ist eine angenehme Abwechslung für Jäger, die noch nicht auf eine weitere Quest gehen möchten. Du kannst den Lift hinab zur Farm nehmen.



Das Dorf: START-Taste-Menü

Drücke die **START**-Taste im Dorf, um ein spezielles Dorfmenü zu öffnen. Wähle mit den Richtungstasten eine Option aus und drücke dann zur Bestätigung die **X**-Taste. Drücke die **START**-Taste erneut, um das Menü zu schließen.

Objekte

Hier siehst du, welche Objekte du derzeit besitzt. In der Versammlungshalle kannst du deinen Gefährten seltene Objekte geben. Im Dorf kannst du keine Objekte benutzen.

Kombinieren

Mit dieser Option kannst du Objekte zu einem brandneuen Objekt kombinieren.

Quest-Info

Hier siehst du die nächsten Aufgaben für die laufende Quest.

Gesten

Hier lässt du deinen Charakter Gesten ausführen, z. B. „Grüßen“ und „Jubeln“. Gesten können beim Online-Spiel in der Versammlungshalle im Dorf und auf Quests eingesetzt werden.

Spieler-Info

Hier siehst du den Status aller anderen Spieler in der Versammlungshalle.

Gildenkarte

Du kannst deine Gildenkarte ansehen, bearbeiten oder einem Freund in der Versammlungshalle geben. Hier überprüfst du auch die Karten, die du von anderen Jägern erhalten hast.

Anderem Spieler geben

Mit dieser Option gibst du anderen Spielern in der Versammlungshalle Felynes.

Status

Mit dieser Option überprüfst du den Status des Charakters.

Ausrüstungs-Details

Hier siehst du, welche Waffe und Rüstung dein Charakter verwendet.

Listen ansehen

Hier siehst du deine Kombinationsrezepte, Informationen über Monsterkäufe und den Status deiner Felynes. Die Liste der Kombinationsrezepte füllt sich, wenn du erfolgreiche Kombinationen erstellst.

Options-Einst.

Hier legst du fest, ob die Lobby-Auswahl in der Versammlungshalle oder Trainingsschule für Online-Spiele automatisch oder manuell vorgenommen wird, schaltest die Dateninstallation ein oder aus und änderst die Einstellungen für die Tonausgabe.

Spieler-Log

Du kannst nachsehen, welche Spieler die Versammlungshalle wann betreten und verlassen haben.

Empfangen

Hier kannst du von anderen Spielern in der Versammlungshalle Objekte und Felynes entgegennehmen.

Dein Haus

Bett

Hier speicherst du die Spieldaten.

Bevor du das Haus verlässt, solltest du dich auf dem Bett ausruhen und deine Daten speichern.

Objektbox

In dieser Box legst du eine Vielzahl von Objekten ab. Du kannst den Inhalt der Box jederzeit ändern.

Steuerung

Auswahl: Richtungstasten.

Bestätigung: -Taste

Abbrechen: -Taste

Umblättern: -Taste/
-Taste

*Halte auf dem Bildschirm zur Ausrüstungsauswahl die -Taste gedrückt und drücke die - und -Tasten.

Objekt hineinlegen

Wähle ein Objekt im Inventar aus und drücke die -Taste, um es in der Objektbox abzulegen. Du kannst mehrere Objekte eines Typs an einem Platz ablegen. Auf diese Weise legst du dir einen Vorrat der häufig benötigten Objekte an.

Objekt herausnehmen

Um Objekte aus der Objektbox in den Objektbeutel zu verschieben, musst du sie zuerst in der Objektbox auswählen. Wähle anschließend im Objektbeutel den neuen Platz für die Objekte aus. Danach wählst du die Anzahl der Objekte aus, die du entnehmen möchtest.

Objekte kombinieren

Du kannst Objekte in der Objektbox zu neuen Objekten kombinieren. Dazu musst du zwei verschiedene Arten von Objekte in der Objektbox auswählen.

Ausrüstung wechseln

Du kannst deinen Charakter mit Objekten aus der Objektbox ausrüsten. Wenn du Ausrüstung ablegen möchtest, wähle das entsprechende Objekt aus. Du musst immer mit einer Waffe ausgerüstet sein.

Objekte sortieren

Mit dieser Option sortierst du alle Objekte und Ausrüstungsgegenstände in deiner Objektbox. Nachdem du ein Objekt ausgewählt hast, wird der Cursor rot und du kannst das Objekt verschieben.

Objekt verkaufen

Du kannst Objekte und Ausrüstung aus der Objektbox verkaufen. Wähle die Objekte aus, die du verkaufen möchtest, informiere dich über die aktuellen Preise und entscheide dann, ob du die Transaktion durchführen möchtest.

Dein Haus

Kamerasteuerung

Solange die Objektbox geöffnet ist, kannst du die Kamera frei steuern und deinen Charakter aus jeder gewünschten Perspektive sehen.

Steuerung

Charakter drehen: Analog-Pad

Schließen/Zurück zum Menü: -Taste

Kamera bewegen: (nach Schließen des Menüs) Richtungstasten

Mit Sets kannst du Ausrüstung schnell wechseln!

Wenn du Sets zusammenstellst, kannst du im Handumdrehen deine komplette Ausrüstung wechseln.

1. So wechselst du zu deiner Lieblingsausrüstung:

Gehe zu Ausrüstung wechseln, wähle Ausrüstung wechseln aus und statte dich mit deiner kompletten Lieblingsausrüstung aus.

2. Registriere sie unter **AKTUELLE AUSTRÜSTUNG REGISTRIEREN**.

Hier kannst du deine aktuelle Ausrüstungskombination registrieren.

3. Wähle das Set unter **AUSRÜSTUNGSSET** aus.

Du kannst nun jederzeit die komplette Ausrüstung wechseln.

Wähle zum Ändern und Löschen von Sets Ausrüstungsset ändern aus.

Kleine Objektbox

Manchmal findest du außerhalb deines Hauses kleine Objektboxen. Diese kleinen Boxen bieten nicht genug Platz für Ausrüstung, doch du kannst darin Objekte ablegen.

Kleine Objektboxen gibt es in der Versammlungshalle, der Felyne-Küche und der Pokke-Farm. Falls dein Objektbeutel zu voll wird, kannst du diese kleinen Boxen nutzen, um Platz zu schaffen.

Dein Haus

Bücherregal

Während du die Quests erledigst, wird die Monatszeitschrift „Jagen Heute“ direkt an dein Haus geliefert. Diese Zeitschrift enthält wichtige und hilfreiche Informationen für Jäger.



frisur ändern

Am Bücherregal kannst du auch die Frisur deines Charakters ändern. Triff deine Auswahl in der Frisurenliste und bestimme anschließend mit den RGB-Farbleisten die neue Haarfarbe. Du kannst auch die Haarfarbe auch auswählen, indem du auf die entsprechende Beispielanzeige unter der Farbleiste klickst.

Kleidung ändern

Neben der Frisur kannst du am Bücherregal auch die Kleidung deines Charakters ändern. Such einfach die gewünschten Sachen auf der Liste aus. Du kannst deine Kleidung ganz nach Tageslaune wechseln.

felyne-Küche

Während des Spiels kannst du Felynes anwerben, die dann in deiner Küche für dich kochen. Nachdem du mindestens einen Felyne-Koch angeworben hast, kannst du am Küchentisch Platz nehmen. Ein Felyne-Koch nimmt deine Bestellung entgegen. Wählen die Zutaten aus, die die Felynes für die Zubereitung deines Essens verwenden sollen. Die Wirkung des Essens richtet sich nach den Zutaten und nach den Fähigkeiten der Köche.

felyne-Omi

Die Felyne-Omi im Dorf vermittelt dir Felynes. Die Anzahl der Felynes, die du beschäftigst, steigt mit der Stufe deines Charakters auf bis zu fünf Felyne-Köche.

Der erste Koch ist kostenlos, aber für jeden weiteren Felyne-Koch verlangt die Felyne-Omi eine Vermittlungsgebühr.

Essen bestellen

Wenn du dich an deinen Küchentisch setzt, nimmt ein Felyne-Koch deine Bestellung entgegen. Du musst nun die Zutaten auswählen, die verwendet werden sollen. Jede der Zutaten hat eine bestimmte Wirkung auf den Charakter, der das zubereitete Essen verzehrt. Probiere möglichst viele Kombinationen aus.



In der Felyne-Küche gibt es nun das Kameradenbrett.

Dein Haus

Küchenbrett

Auf dem Küchenbrett organisierst du deine Felyne-Köche. Wenn mehrere Felynes zusammen kochen, musst du zwar für das bestellte Essen bezahlen, doch es hat auch weitaus bessere Wirkung. Du kannst deine Felyne-Köche Fleisch oder Fisch kochen lassen, ihre Uniform ändern oder einen neuen Anführer ernennen.



Ändern/Entlassen

Du kannst einen Felyne-Koch zum Felyne-Kameraden ändern oder auch aus deinen Diensten entlassen.

Grilldienst

Nachdem du Felynes angeworben hast, bereiten sie Fisch und Fleisch für dich zu. Wähle GRILLDIENST aus und gib den Felynes rohes Fleisch oder Fisch. Wenn du sie bezahlst, kannst du bei der Heimkehr von einer Quest per Grillabholung frisch zubereitetes Essen genießen. Je höher die Felyne-Stufe, desto teurer sind die Gerichte. Das bedeutet aber auch, dass die Qualität des Essens entsprechend höher ist.

felyne

Du kannst eine Vielzahl verschiedener Felynes anwerben. Jeder Koch hat eine andere Art von Zutat, die er besonders gut zubereiten kann.

Küchen-Stufe

Die bei dir angestellten Felyne-Köche steigern ihre Küchen-Stufe, indem sie bestimmte Objekte kochen und erhalten. Je höher die Küchen-Stufe, umso größer ist die Auswahl der Gerichte und die Qualität der Zubereitung. Auch die anderen Fähigkeiten werden gesteigert.

Informations-Stufe

Felyne-Köche sammeln ständig alle Arten von Informationen. Je höher die Informations-Stufe eines Felyne-Kochs, umso wichtiger sind die von ihm gesammelten Informationen. Sprich regelmäßig mit deinen Felyne-Köchen, um zu erfahren, was sie herausgefunden haben. Manchmal kannst du von deinen Felyne-Köchen sogar ein Objekt erhalten.

Nahrungsspezialfähigkeiten

Nahrungsspezialfähigkeiten werden gelegentlich aktiviert, wenn du ein von einem Felyne-Koch zubereitetes Gericht verzehrst. Jeder Felyne-Koch hat drei Arten von Nahrungsspezialfähigkeiten, die du auf dem Küchen-Brett sehen kannst. Du versetzt den Felyne-Koch in eine gute Stimmung, indem du Essen bestellst, das er gut zubereiten kann. Mit etwas Glück aktiviert das Essen dann eine Fähigkeit.



Dorke-Dorfchefin-Versammlungshalle



Dorfchefin

Annehmen von Quests

Einzelspieler erhalten Quests von der Dorfchefin. Beim Gespräch mit der Dorfchefin wird eine Liste der Quest-Anfragen angezeigt.

Manche Quests werden nach dem Zufallsprinzip verfügbar, andere erst, wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllst.

Quest-Anfragen

Quest-Typ

Hier siehst du, welche Art von Quest gerade angezeigt wird, z. B. Jagd-Quest, Tötungsquest, Sammel-Quest usw. Wenn ein Spieler eine Quest angenommen hat, wird das Quest-Anfrage-Symbol eingeblendet.

Jagd-
Quest
(Weiß)



Erleg-
Quest
(Rot)



Sammel-
Quest
(Grün)



*Die Farbe des Symbols ändert sich dem Typ der Quest entsprechend.



Belohnung

Dies ist die Summe, die du nach Abschluss einer Quest erhältst. Der Wert richtet sich danach, wie erfolgreich du die Quest bestanden hast.

Vertragsgebühr

Dieser Betrag muss ausgelegt werden, um die Quest anzunehmen. Wenn du die Quest erfolgreich abschließt, verdoppelst du diesen Einsatz.

Zeitvorgabe

Die Zeit, in der du die Quest erfolgreich abschließen musst. Falls du die Quest nicht innerhalb dieser Zeit abgeschlossen hast, bist du gescheitert.

Ort

Die Umgebung, in der die Quest stattfindet. Die Orte sind in der Regel in Tag und Nacht unterteilt. Ein Gebiet kann sehr unterschiedliche Herausforderungen stellen, je nachdem, ob du dort bei Tag oder bei Nacht jagst.

Markierung für Quests

Lila: Diese Markierung erscheint, wenn du alle Quests dieser Stufe erfüllt hast.

Rot: Diese Markierung bedeutet, dass noch mindestens eine verborgene Quest gefunden werden muss. Erfüllst du vielleicht noch nicht alle Voraussetzungen?

Keine Markierung: Es stehen nicht erfüllte Quests aus.

Die Welt der Jäger

Wenn du eine große Anzahl Quests abgeschlossen und dir einen Ruf als Spitzenjäger gemacht hast, kannst du Quests nicht nur von der Dorfchefin erhalten, sondern auch von einem anderen Charakter.



Versammlungshalle

Versammlungshalle

In der Versammlungshalle am Dorfende kannst du beim Spiel mit mehreren Teilnehmern Quests annehmen. Hier hast du die Möglichkeit, Mitspieler für eine Quest auszusuchen, die du bereits angenommen hast, oder an der Quest eines anderen Jägers teilzunehmen.

In der Versammlungshalle gibt es auch einen Laden, in dem du dich für deine Quests ausrüsten kannst, und einen Tisch für Spezialaktionen.

Betreten der Versammlungshalle

*Wenn im Wireless-Modus eine Verbindung per WLAN hergestellt werden soll, muss der WLAN-Schalter des PSP™-Systems eingeschaltet sein.



Beim Betreten der Versammlungshalle entscheidest du, ob du online oder offline spielen möchtest. Wenn du die Offline-Versammlungshalle auswählst, brauchst du keine WLAN-Verbindung herzustellen und kannst direkt zur Versammlungshalle gehen.

Wenn du die Online-Versammlungshalle auswählst und die manuelle Verbindungsherstellung aktiviert hast (diese Einstellung kannst du in den Optionen ändern), wählst du zunächst die Versammlungshalle aus, die du betreten möchtest.

(Ist die automatische Auswahl aktiviert, gehst du automatisch zur nächsten verfügbaren Versammlungshalle.)

Quests in Versammlungshallen annehmen

In Versammlungshallen kannst du Multiplayer-Quests annehmen. Sprich mit einer der Empfangsdamen, um ein Menü mit den Quest-Anfragen zu öffnen.

Unterschiede zwischen den Quests

Wenn du die Versammlungshalle betrittst, erwarten dich drei reizende Empfangsdamen, die jede eine Quest für dich bereithalten. Durch die anspruchsvollen Quests verbesserst du deine Fähigkeiten als Monsterjäger. Zunächst kannst du nur Quests von der linken Maid annehmen. Wenn du dein Können als Jäger hinlänglich unter Beweis gestellt hast, bieten dir auch die anderen beiden Damen Quests an. Die Dame ganz rechts soll ganz besonders anspruchsvolle G-Stufe-Quests haben ...



Wireless Play (Ad-hoc-Modus)

Wenn du aus dem Dorf in eine Versammlungshalle kommst, wird bei Auswahl der Online-Versammlungshalle der Ad-hoc-Modus per WLAN vorbereitet. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, kannst du die Online-Versammlungshalle betreten. In diesem Modus musst du keine Verbindung zu einem externen Netzwerk (dem Internet) herstellen und brauchst daher weder einen WLAN-Access Point noch einen ISP.

Ad-hoc-Modus verwenden

- ▣ Vergewissere dich, dass der WLAN-Schalter eingeschaltet ist.
- ▣ Achte darauf, dass der WLAN-Schalter nicht ausgeschaltet wird, bis du die Versammlungshalle verlassen hast.
- ▣ Die beste Verbindungsleistung erzielst du, wenn der Abstand zwischen den Spielern möglichst gering ist.

Bis zu vier Spieler können eine Versammlungshalle gleichzeitig betreten.

In den Online-Versammlungshallen kannst du:

Eine Multiplayer-Quest annehmen

Du kannst eine Quest für bis zu drei Mitspieler annehmen und dann mit ihnen gemeinsam bestehen. Falls du eine bestimmte Quest allein nicht meistern kannst, klappt es mit ein paar Helfern sicher gleich viel besser.

Schatzsuche

Dies ist eine Quest für zwei Spieler.
Versuche, möglichst viele Schätze zu finden!

Gildenkarten senden

Sende deine Gildenkarte an andere Spieler und steigere deine Freundschaftsstufe

Objekte austauschen

Hier kannst du Objekte frei mit anderen Spielern tauschen.

Hinweis: Nur Objekte mit dem Seltenheitswert 1, 2 oder 3 können getauscht werden, aber nicht Objekte ab dem Seltenheitswert 4 sowie Waffen, Rüstung und Zennys.

felyne-Kameraden tauschen

Du kannst anderen Spielern Felyne-Kameraden geben, die du aufgezogen hast, und Felyne-Kameraden von anderen Spielern erhalten.

┌ Du kannst keine Felyne-Kameraden auf Quests mitnehmen, die du in Online-Versammlungshallen angenommen hast. ┐

Trainingsschule

In der Trainingsschule lernst du von Grund auf alles, was ein erfolgreicher Jäger können muss. Unter Aufsicht des erfahrenen Ausbilders führst du Übungen in einer Reihe von speziellen Situationen aus. Höre auf den Ausbilder und bemühe dich, alle Übungen zu meistern.

*Bei Trainingsschule-Quests kannst du die Wirkungen der von deinen Felyne-Köchen zubereiteten Gerichte nicht nutzen. Du kannst auch keinen Felyne-Kameraden mitbringen.

Trainingsschulordnung

Der Ausbilder bereitet alle Objekte und Ausrüstungsgegenstände vor, die in der Trainingsschule benötigt werden. Objekte, die du während des Trainings findest, kannst du nicht nach Hause mitnehmen, deine Belohnungen aber wohl.



Trainingseinheit auswählen

Die Trainingsschule bietet drei Trainingsschemata an, die jedes ein anderes Ziel haben.



Anfängertraining

Diese Übungen helfen angehenden oder neuen Jägern auf die Sprünge. Du erlernst hier auch den Umgang mit neuen Waffen. Wer neu bei der Jagd ist, sollte sich zunächst hier mit den Grundlagen des Jägerlebens vertraut machen.



Gruppentraining

Hier findest du Multiplayer-Übungen und härtere Monster als im Einzelspiel. Wenn du diese Monster bezwingen willst, musst du mit den anderen Jägern zusammenarbeiten.



Einzeltraining

In diesen Übungen lernst du, wie du auch allein erfolgreich spielen kannst. Du kannst aus einer Reihe von Übungen auswählen, die ein bestimmtes Maß an Fähigkeiten erfordern.

*Wenn du das Spiel gerade zum ersten Mal begonnen hast, stehen dir keine Einzelübungen zur Verfügung. Du musst erst ein paar Quests der Dorfchefin abschließen.

Gildenkarten

Mit Gildenkarten beweisen Jäger, was sie geleistet haben. Neben grundlegenden Informationen über den Charakter enthalten Gildenkarten Angaben zur Anzahl der abgeschlossenen Quests, der gefundenen Schätze, der besiegten Monster und vielem mehr. In der Versammlungshalle kannst du mit anderen Jägern Gildenkarten tauschen (geben und erhalten). Dies ist ein Zeichen von Freundschaft.



Prüfen: Die Daten auf deiner Gildenkarte untersuchen.

Bearbeiten: Den Inhalt deiner Gildenkarte bearbeiten.

Geben: Deine Gildenkarte anderen Spielern geben. Das ist nur in der Versammlungshalle möglich.

Kartenliste: Eine Liste der Gildenkarten, die du bislang von anderen Spielern erhalten hast. Du kannst zu jeder Karte eine kurze Anmerkung schreiben.

Gildenkarten erhalten

In den Online-Versammlungshallen erhältst du Gildenkarten von anderen Spielern. Wenn dir jemand eine Gildenkarte gibt, wird ein Fenster geöffnet. (Falls du gerade etwas anderes machst, wird stattdessen ein Symbol am oberen Bildschirmrand eingeblendet.) Wenn das Fenster angezeigt wird, wähle ABLEGEN, um die soeben erhaltene Karte zu registrieren. (Nachdem du deine Reisevorbereitungen abgeschlossen hast, kannst du keine Gildenkarten mehr erhalten.)



Geheimnisse der Gildenkarte

Gildenkarte-Materialien:

Deine erste Gildenkarte ist noch die billige Papierversion, aber unter bestimmten Voraussetzungen kannst du deine Gildenkarte aufwerten. Welche Voraussetzungen müssen erfüllt werden?

Freundschaftsstufe:

Je mehr Quests du gemeinsam mit anderen abschließt, umso höher steigt deine Freundschaftsstufe. Nachdem du genügend Punkte gesammelt hast, wirst du vielleicht von jemandem in deiner Gilde belohnt ...

Auszeichnungen und Titel

Wenn du immer schwierigere Quests meisterst und dir die Anerkennung der Dorfbewohner und Gilden verdienst, erhältst du Auszeichnungen und Titel. Diese Auszeichnungen und Titel werden auf der Gildenkarte verzeichnet. Du kannst deinen Titel auf der Gildenkarte jederzeit ansehen und ändern. Um Auszeichnungen und Titel zu sammeln, muss du nicht nur viele Quests abschließen, sondern auch die diversen Einrichtungen im Pokke-Dorf nutzen.

felyne-Kameraden

Felyne-Kameraden sind Felynes, die dich auf Quests begleiten können.

Während der Quest leistet dein Felyne-Kamerad dir Unterstützung.

Du kannst nur jeweils einen Felyne-Kameraden mitnehmen.

Wenn du möchtest, kann du anderen Spielern Felynes geben, die du großgezogen hast.



felyne-Kameraden einsetzen

Einen Felyne-Kameraden erhältst du wie folgt:

Felynes von der Omi anstellen

Manchmal vermittelt die Felyne-Omi dir einen Felyne-Kameraden. Auf diese Weise kannst du auch Felyne-Köche anstellen.

Felynes von einem Spieler erhalten

Andere Spieler können dir von ihnen großgezogenen Felyne-Kameraden geben oder übertragen.

Aufgabe eines Felyne-Kameraden ändern

Du kannst einen Felyne-Koch in deinen Diensten als Felyne-Kameraden abordnen. Wähle am Brett die Option zum Ändern/Entlassen aus gefolgt vom Felyne-Koch, dessen Aufgabe du ändern möchtest.

*Du kannst auch einen Felyne-Kameraden zum Felyne-Koch berufen. Du kannst die Aufgabe deiner Felynes beliebig oft ändern, ohne dadurch ihre Statistiken zu beeinträchtigen.

Genesungsverhalten

Wenn Felyne-Kameraden ein bestimmtes Maß an Schaden erlitten haben, graben sie sich ein, bis es ihnen wieder besser geht.

Während der Genesungszeit wird neben dem Namen des Felynes eins dieser Symbole angezeigt. Je mehr Schaden ein Felyne-Kamerad erlitten hat, umso länger dauert die Genesung.

Symbol links:
Genesung
(Normal)



Symbol rechts:
Genesung
(großer Schaden)



Quests, die du ohne felyne-Kameraden bestehen musst

Auf die folgenden Quests kannst du keine Felyne-Kameraden mitnehmen:

- ☒ Quests, die du in einer Online-Versammlungshalle angenommen hast
*Auf Quests, die in einer Offline-Versammlungshalle angenommen wurden, sind Felynes zulässig.
- ☒ Trainingsschule-Quests
- ☒ Schatzsuche-Quests
- ☒ Bestimmte andere Quests

Kapitel 2: So wird gejagt

Steuerung bei Quests

Wenn keine Waffe gezückt ist, halte die **R**-Taste gedrückt und drücke die **△**- und **○**-Tasten gleichzeitig, um die Spezialaktionen der einzelnen Waffen auszuführen.

■ Drücken und loslassen:

Die Kameraperspektive wechselt zur Blickrichtung des Spielers.

■ Gedrückt halten:

Die Objektauswahl wird geöffnet

○-Taste oder **○**-Taste: Objekt auswählen

△-Taste oder **×**-Taste: Kugel oder Flasche auswählen (nur Schützen)

L-Taste

■ Spurt (beim Bewegen gedrückt halten)

■ Spezialaktionen der Waffe (bei gezückter Waffe. Weitere Informationen findest du im Abschnitt zu den Waffen.)

R-Taste

Richtungstasten

- Kameraperspektive wechseln**
- Auswahl treffen**

START-Taste

Menü öffnen/schließen

Steuerung bei Quests



Schnelles Aufstehen

Wenn du umgeworfen wirst, drücke die **×-Taste** und bewege das Analog-Pad, bevor du aufstehst. Damit stehst du schneller wieder auf und weichst gleichzeitig in die Richtung aus, die du mit dem Analog-Pad ausgewählt hast.

*Du musst dazu eine Rolle vorwärts machen.

Wenn du umgeworfen wirst, während du ein Großschwert oder Schwert, eine Lanze oder Gewehrlanze hältst, musst du das Analog-Pad in die gewünschte Block-Richtung schieben und die **R**-Taste gedrückt halten (wenn du die Waffe nicht gezückt hattest, halte die **△**-, **○**- und **R**-Taste gleichzeitig gedrückt). Damit blockst du Angriffe ab, während du aufstehst.

Kapitel 2: So wird gejagt

Quest-Bildschirm

Hier erfährst du, wie du den Quest-Bildschirm benutzt. Wenn du dich mit den Bildschirmsymbolen vertraut gemacht hast, kannst du dir jederzeit während des Spiels ein genaues Bild von der Situation machen.



1. Ausdauerbalken

Durch Spurts, Ausweichmanöver, bestimmte Spezialangriffe und andere Aktionen verbraucht dein Charakter Ausdauer. Dieser Balken wird dementsprechend kleiner. Ist er völlig weg, kannst du keine Ausdaueraufgaben mehr ausführen. Der Ausdauerbalken füllt sich von selbst wieder, doch im Spielverlauf sinkt sein Fassungsvermögen.

2. Zeitvorgabe

Die Uhr zeigt, wie viel Zeit dir zum Abschließen der Quest bleibt. Der lange weiße Zeiger zeigt das Verstreichen der Zeit an, die rote Linie das Zeitlimit.

Die genaue Zeit siehst du im START-Taste-Menü in der Quest-Info.

3. Charakternamen und Waffensymbole



Hier siehst du eine Liste deiner Gefährten und das Symbol deiner Waffe. Falls ein Monster jemanden in deiner Gruppe sieht, erscheint ein Symbol neben dem entsprechenden Namen.

4. Verbündeter

Einer der Mitspieler, die dich auf die Jagd begleiten. Über dem Kopf wird der Name eingeblendet. Wenn du mit anderen Spielern gemeinsam jagst, macht „Monster Hunter“ noch mehr Spaß, und schwierige Monster sind leichter zu besiegen. Im Einzelspielermodus werden diese Charaktere nicht angezeigt.

Quest-Bildschirm

5. Zustand der Waffe

Wenn du eine Nahkampfwaffe verwendest, wird ein Schwert angezeigt, bei der Armbrust werden Kugeln angezeigt und bei einem Bogen werden Flaschen abgebildet.

Schwertsymbol



Daran erkennst du die Schärfe deiner Nahkampfwaffe. Wenn du die Waffe dauerhaft benutzt, muss sie am Wetzstein wieder geschärft werden.

Kugelsymbol



Hier siehst du den Zustand der Munition für deine Armbrust oder Gewehrlanze. Die Kugeln zeigen den Munitionsverbrauch als Graufärbung an. Je mehr farbige Kugeln du siehst, umso größer ist dein Munitionsvorrat. Wenn dir die Munition ausgeht, erscheint das Nachladesymbol.

Flaschensymbol



Hier siehst du, welche Flasche du an deinem Bogen hast und die Anzahl der Flaschen, die du derzeit verwendest oder mitführst.

6. Gesundheitsbalken

Eigene Gesundheit Erreicht sie Null, wird der Charakter bewusstlos.

7. Charakter

Dies ist der Charakter, den du erstellt hast und derzeit steuerst.

8. Monster

Auf der Karte sind viele Monster zu finden. Manche sind ganz klein, andere hingegen so groß wie Berge. Für die meisten Monster sind Jäger ein Leckerbissen. Falls du also einem Monster begegnest, das du nicht besiegen kannst, empfiehlt sich ein strategischer Rückzug – und zwar schnell.

9. Karte

Auf der Karte siehst du alle Mitspieler. Das Pfeilsymbol in der Farbe deines Waffensymbols zeigt deine Position an.

Wenn du Farbbälle oder andere Objekte verwendest, siehst du hier auch die Monsterstandorte.

10. Objektfenster

Hier siehst du deine aktuelle Ausrüstung.

Natürliche Genesung nach Schäden

Wenn du Schaden erleidest, erholt sich der rote Teil des Gesundheitsbalkens im Lauf der Zeit von selbst. Erleidest du jedoch mehrere Treffer in Folge, so verschwindet dieser Balken, und du musst die Genesung manuell vornehmen.

Verwenden von Waffen

Großschwert

Gewicht kann ein Vorteil sein. Mit dem schweren Großschwert setzt du alles auf einen gut gezielten Vernichtungsangriff.

Das Großschwert ist wirkungsvoller als das Schwert. Mit Seitenhieben können mehrere Monster zurückgeworfen werden, doch dieses große, schwere Schwert lässt sich nur langsam schwingen. Nach jedem Angriff bist du vorübergehend ohne Deckung. Du solltest daher vor dem Kampf den Umgang mit dem Großschwert üben. Weil die gesamte Klinge zur Abwehr eingesetzt wird, verliert das Großschwert schneller als andere Waffen an Schärfe.

Umgang mit dem Großschwert

- △-Taste:** Vertikalhieb
(zum Laden gedrückt halten)
- Taste:** Seitenhieb
- △ + ○-Tasten:** Hieb nach oben

- R-Taste:** Blocken
*Wenn du die Waffe nicht zum Angriff einsetzt, halte zum Blocken die **R**-Taste gedrückt und drücke die **○**- und **△**-Tasten gleichzeitig.
- SELECT-Taste:** Kick

Großschwert-Kombiangriff

Durch den schnellen Übergang zu weiteren Angriffen am Ende eines Angriffs kannst du Großschwert-Angriffe beliebig lange aneinanderreihen. Du kannst dabei auch die Blickrichtung deines Charakters ändern.



Schiebe das Analog-Pad nach links, um den Vertikalhieb oder den Seitenhieb nach links zu steuern.

Schiebe das Analog-Pad nach rechts, um den Vertikalhieb nach rechts zu steuern.

Aufgeladener Hieb

Halte die **△**-Taste gedrückt, um Angriffskraft aufzuladen. Wenn du dann die **△**-Taste loslässt, führst du einen weitaus härteren Hieb aus als üblich aus. Während des Aufladens kannst du dich allerdings weder bewegen noch verteidigen.

Langschwert

Schön, wirkungsvoll und vernichtend. Bei dieser Variante des Großschwerts schärft jeder Schnitt die Klinge.

Mit dieser Waffenvariante wird das Großschwert poliert und leichter gemacht. Das ermöglicht schnelle Angriffe in schneller Folge. Der Elan, den ein wahrer Schwertkämpfer beim Schwingen dieser Klinge freisetzt, erschließt ihr gesamtes Potenzial. Die Klinge selbst ist jedoch sehr empfindlich und kann daher nicht zum Blocken eingesetzt werden.

Umgang mit dem Langschwert

- △-Taste:** Hieb nach vorn
- Taste:** Stoß
- △ + ○-Tasten:** Rundumhieb

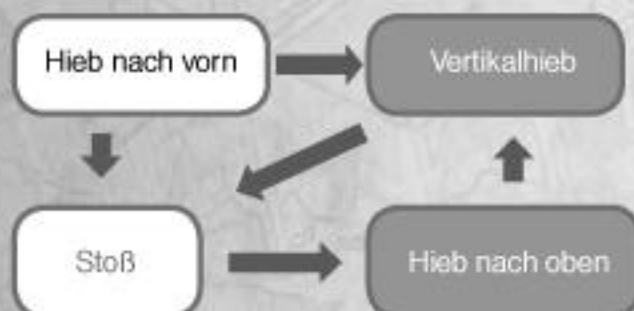
- R-Taste:** Elanklinge
(wenn dein Elanbalken voll genug ist, kannst du das mehrmals ausführen)

*Das kannst du auch ausführen, indem du bei weggesteckter Waffe die **R**-Taste gedrückt hältst und gleichzeitig die **○**- und **△**-Taste drückst.

Verwenden von Waffen

Langschwert-Kombi-Angriff

Wie beim Großschwert kannst du auch mit dem Langschwert Angriffskombinationen durchführen. Dabei kommt es auf das Timing an. Für den Vertikalhieb und den Hieb nach oben müssen Verbindungs-Moves durchgeführt werden.



Du kannst nach jedem Angriff einen Elanklinge-Angriff einfügen, indem du die **R**-Taste drückst. Die Voraussetzung ist jedoch, dass dein Elanbalken Elanklinge-Energie enthält.

Elanklinge

Wenn du mit dem Schwert Standardangriffe auf ein Monster landest, füllt sich der Elanbalken. Drücke die **R**-Taste, um die gewaltige Elanklinge zu entfesseln und den gesamten Inhalt des Balkens zu verbrauchen. Je voller der Balken, umso mächtiger der Angriff.

*Wenn du den Balken ganz füllst, werden sowohl Angriffskraft als auch Schärfe vorübergehend erhöht.



Schwert

Diese leichte, vielseitige Waffe ist sowohl für Anfänger als auch für kampferprobte Veteranen geeignet.

Eine leichte Waffe für Angriff und Abwehr, die sich besonders für Anfänger eignet. Sie ist so kompakt, dass sie die Verwendung von Objekten nicht beeinträchtigt. Sie kann problemlos mit Gift oder Lähmungswirkung ausgerüstet werden und eignet sich daher auch zur Unterstützung von Mitspielern.

Umgang mit einhändigen Schwertern

△-Taste: Hieb nach unten

○-Taste: Drehhieb

△ + ○-Tasten: Sprungangriff

R-Taste: Blocken

○-Taste beim Blocken: Blocken und Angriff

△-Taste beim Blocken: Hieb nach oben

○-Taste beim Blocken: Objekt verwenden

*Wenn du die Waffe nicht zum Angriff einsetzt, halte zum Blocken die **R**-Taste gedrückt und drücke die **○**- und **△**-Tasten gleichzeitig.

Kapitel 2: So wird gejagt

Verwenden von Waffen

Schwert-Kombi-Angriff

Drücke die Angriffstaste mit dem richtigen Timing, um Angriffe in schneller Folge auszuführen.

Sprungangriff

△ + ○-Tasten (△-Taste, wenn die Waffe nicht gezückt ist)



Bei gezückter Waffe Objekte verwenden

Im Gegensatz zu anderen Waffen kannst du beim einhändigen Schwert selbst mit gezückter Waffe andere Objekte benutzen.

Doppelklingen

Ein Ass im Ärmel, dessen dämonenartige Angriffe dem Kampf eine entscheidende Wende geben können.

Ein aggressiver Angriffsstil: reine Offensive ohne Schild. Eine Variante des einhändigen Schwerts. Diese Waffe ist nicht immer leicht zu steuern, doch die atemberaubend schnellen Mehrfachangriffe und die vorübergehend erhöhte Angriffskraft durch das Dämonisieren machen diese Waffe weitaus wirkungsvoller als erwartet.

Umgang mit Doppelklingen

△-Taste: Hieb nach unten

○-Taste: Drehhieb rechts

△ + ○-Tasten: Stoßangriff

R-Taste: Dämonisieren

(oder bei Dämonisieren Beenden des Modus.)

*Wenn du die Waffe nicht zum Angriff einsetzt, halte zum schnellen Aktivieren des Dämonisierens die R-Taste gedrückt und drücke die ○- und △-Tasten gleichzeitig.

*Kombiangriffe, die mit der △-Taste ausgeführt werden, änderst du mit der ○-Taste zum Drehhieb und mit der ×-Taste zur Rolle vorwärts.

Dämonisieren

Wenn du die Waffe zückst und die R-Taste drückst, erhältst du vorübergehend Dämonenkräfte. In diesem Modus ist eine Angriffskraft weitaus größer, aber deine Ausdauer nimmt schnell ab.

Zum Beenden des Dämonisierens drückst du einfach erneut die R-Taste oder wartest, bis deine Ausdauer verbraucht ist. Beim Dämonisieren ändern sich die Angriffsfolgen der Doppelklingen, und du entdeckst wirkungsvolle neue Moves.

Verwenden von Waffen

Hammer

Abwehr ist überflüssig. Diese große Waffe ist für Angriffe ohne Rücksicht auf Verluste vorgesehen.

Dies ist eine der angriffsstärksten Nahkampfwaffen. Sie ist erstaunlich leicht und wirkungsvoll, doch sie kann nicht zum Blocken eingesetzt werden und erfordert aufgrund ihrer geringen Reichweite eine gehörige Portion Mut zum Risiko. Die vielfältigen Angriffsvarianten und die beachtliche Angriffskraft bringen so manches große Monster aus dem Konzept und machen es anfällig für die ständig neuen Angriffe.

Umgang mit dem Hammer

△-Taste: Schlag nach unten
*Nicht öfter als drei Mal.

○-Taste: Seitenschlag

R-Taste: Kraft aufladen für einen aufgeladenen Angriff

(zum Angreifen **R**-Taste loslassen)

(dieser Angriff umfasst drei Stufen)

*Wenn du die Waffe nicht zum Angriff einsetzt, halte zum Kraftaufladen für einen aufgeladenen Angriff die **R**-Taste gedrückt und drücke die **○**- und **△**-Tasten gleichzeitig.

*Das Laden kostet Ausdauer.

Aufgeladener Angriff

Wenn du die **R**-Taste gedrückt hältst, bevor du sie loslässt, baust du Kraft für einen aufgeladenen Angriff auf. Welche der drei Kraftstufen dein Angriff erreicht, richtet sich danach, wie lange du die **R**-Taste vor dem Loslassen gedrückt hältst. Wenn du bis zum Maximum aufladest und dann beim Laufen die **R**-Taste loslässt, entfesselst du einen starken und weitreichenden Wirbelwind-Angriff. Drücke beim Drehen die **△**-Taste, um Entscheidungsangriffe durchzuführen, die der Anzahl deiner Drehungen entsprechen. Wenn du den Angriff im Stehen bis zum Maximum aufgeladen hast, entfesselst du durch das Loslassen der **R**-Taste den Super-Hammerschlag.

△-Taste bei 2. oder 3. Drehung: Zwei-Stufen-Angriff

△-Taste bei 4. oder 5. Drehung: Drehschlag

*Wenn du die **R**-Taste nach einem aufgeladenen Angriff schnell loslässt, kannst du sofort das nächste Aufladen starten. (Das funktioniert jedoch nicht, wenn du gerade einen aufgeladenen Angriff mit der höchsten Kraftstufe durchgeführt hast.)

Komblangriffe

Seitenschlag



Schlag nach unten

Seitenschlag



Aufgeladener Angriff

*Wenn du zusätzlich die **×**-Taste drückst, gehst du nahtlos zum Ausweichmanöver über.

Kapitel 2: So wird gejagt

Verwenden von Waffen

Jagdhorn

Durch das Kombinieren von Tönen kannst du die Fähigkeiten deines Charakters und deiner Mitspieler ändern.

Diese Waffe steht der Angriffskraft des Hammers in nichts nach und kann zum Spielen von Melodien verwendet werden, mit denen du deinen Zustand oder den deiner Mitspieler änderst. Je nach der Kombination der Töne im Lied kannst du dir und deinen Gefährten Kraft und Genesung geben und bestimmte Zustände ändern. Dies und die Nahkampfangriffe machen diese Waffe so einzigartig und wertvoll.

Umgang mit dem Jagdhorn

△-Taste: Schwung nach rechts
*Können nacheinander ausgeführt werden.

○-Taste: Stochern
*Kann nacheinander ausgeführt werden

△- + ○-Tasten: Überkopfschlag

R-Taste: Lied beginnen/beenden
*Ist das Jagdhorn eingesteckt, kannst du das Lied beginnen, indem du die **R**-Taste gedrückt hältst und gleichzeitig die **○**- und **△**-Tasten drückst.

Lied

Drücke die **R**-Taste, um bei gezückter Waffe oder mitten im Angriff zum Lied-Modus zu wechseln. Während des Lieds kannst du bis zu drei verschiedene Töne spielen, indem du die **△**-Taste, die **○**-Taste, die **□**-Taste oder die **○**- und **△**-Tasten gleichzeitig drückst.

△-Taste, ○-Taste, □-Taste

△-Taste: Note 1

○-Taste oder □-Taste: Note 2

○- + △-Tasten: Note 3

R-Taste: Wechseln zum Nahkampfangriff

Kombi-Angriff



Musikbalken

Beim Spielen des Lieds wird oben auf dem Bildschirm der Musikbalken angezeigt. Wenn du das Lied spielst, sind hier die Noten zu sehen. Die Farbe der Noten ändert sich entsprechend der Melodie, und durch die Kombination unterschiedlicher Notenfarben können unterschiedliche Effekte erzielt werden.



Wenn du mit dem Hammer oder dem Jagdhorn mehrere ordentliche Treffer auf dem Kopf eines Monsters landest, kannst du es vorübergehend betäuben.

Lanze

Eine wandelnde Festung, die jedes Ziel in die Enge treiben und mit dem großen Schild alle Angriffe abwehren kann.

Eine große, furchteinflößend scharfe Lanze mit sehr großer Reichweite. Sie ist schwer und daher nicht einfach zu manövrieren, doch der dicke und starke Schild bietet Schutz. Mit dieser Waffe solltest du vorsichtig vorgehen, bis du vorpreschst und alles in deinem Weg vernichtest.

Verwenden von Waffen

Umgang mit Lanzen

-Taste: Mittlerer Stoß

*Kann bis zu drei Mal wiederholt werden.

-Taste: Hoher Stoß

*Kann bis zu drei Mal wiederholt werden.

+ -Tasten: Angriff

-Taste bei Angriff: Entscheidungsschlag

-Taste bei Angriff: Stopp

-Taste: Blocken

- oder -Taste beim Blocken: Blocken und Angriff

 + -Tasten beim Blocken: Angriff

*Ist deine Waffe nicht im Einsatz, musst du für einen Sofortblock die -Taste gedrückt halten und gleichzeitig die - und -Tasten drücken.

Wenn du direkt nach einem Angriff das Analog-Pad und die -Taste drückst, wechselst du nahtlos in den Ausfallschritt rückwärts oder seitlich. Drücke nach dem Ausweichen die -Taste, -Taste oder -Taste, um sofort zum nächsten Angriff oder Ausweichmanöver überzugehen.

Bewegen und Angriff, Blocken und Angriff

Drücke beim Blocken die -Taste, um den Angriff fortzusetzen und dich zu bewegen.

Aufgeladene Angriffe

Drücke die - und -Tasten gleichzeitig, um die Lanze zu zücken und einen aufgeladenen Angriff auszuführen. Wenn du dann mitten in eine Gruppe Monster stürmst, kannst du sie auseinandertreiben, und wenn du einen aufgeladenen Angriff auf einen großen Gegner ausführst, kannst du ein Vielfaches des Schadens anrichten. Für einen aufgeladenen Angriff brauchst du Ausdauer.

Gewehrlanze

Schießen, zerschmettern, abwehren. Diese Präzisionsmaschine zeigt keine Schwäche.

Diese Waffe vereint die unüberwindliche Verteidigungskraft der Lanze mit Kanonenfeuer. Dazu kommen der Feuerangriff nach dem Vorbild des Wyvern-Odem und eine mechanische Aufrüstung der Lanze mit atemberaubender Schusskraft. Diese Entwicklung geht weit über die Möglichkeiten der ursprünglichen Lanze hinaus und hat daher einige unerwünschte Begleiterscheinungen: Beim Einsatz von Schießpulver büßt die Lanze Schärfe ein, und beim mächtigen Wyvern-Feuerangriff wird die Waffe so heiß, dass sie nur schwer zu halten ist.

Umgang mit Gewehrlanzen

-Taste: Stoß nach vorn

(Kann in schneller Folge bis zu drei Mal wiederholt werden.)

-Taste beim Bewegen: Schnellstoß nach oben.

-Taste: Feuern

+ -Tasten: Schwung nach oben

-Taste: Blocken

-Taste beim Blocken: Block-Angriff

-Taste beim Blocken: Nachladen

 + -Tasten beim Blocken: Wyvernfeuer

*Wenn du die Waffe nicht zum Angriff einsetzt, halte zum schnellen Blocken die -Taste gedrückt und drücke die - und -Tasten gleichzeitig.

Mit dem Analog-Pad und der -Taste kannst du direkt nach einem Angriff einen Ausfallschritt rückwärts oder seitlich machen. Drücke nach dem Ausweichen die -Taste, -Taste oder -Taste, um sofort zum nächsten Angriff oder Ausweichmanöver überzugehen.

Verwenden von Waffen

Feuern

Dieser Angriff zündet das Schießpulver im Magazin für durchschlagendes Kanonenfeuer. Die Art und Kraft des Angriffs richten sich nach dem Typ der Gewehrlanze. Im Gegensatz zur Armbrust brauchst du für diese Waffe keine zusätzliche Munition zu kaufen. Ist das Magazin leer, kannst du einfach nachladen.

*Bei geringstmöglicher Schärfe der Waffe (die Schärfanzeige blinkt rot) ist kein Feuer verfügbar.

Wyvernfeuer

Ein Angriff, der Odemattacken der Monster nutzt. Anschließend musst du die Waffe abkühlen lassen.

Gemeinsamkeiten mit Lanzen

Du kannst blocken und gleichzeitig angreifen oder dich bewegen, und das standardmäßige Ausweichmanöver ist wie bei der Lanze ein Schritt zurück statt der Rolle vorwärts.

Durch das Kombinieren der - und -Tasten kannst du mit Lanzen und Gewehrlanzen Angriffe in schneller Folge ausführen.

Armbrust

Du kannst diese Langstreckenwaffe für jede Situation ausrüsten, indem du einfach die Munition wechselst.

Eine große, tragbare Kanone, die unter Einsatz von Schießpulver Geschosse über große Entfernungen feuert. Für den Jäger ist diese Waffe weitaus gefahrloser zu verwenden als ein Schwert, doch nur die Schützenrüstung kann mit der Kanone verwendet werden. Die Angriffskraft geht also auf Kosten der Verteidigung. Die Munition ist begrenzt. Ist sie aufgebraucht, kannst du die Waffe erst wieder verwenden, wenn du neue Munition gekauft hast. Du musst also eine ganz andere Taktik einsetzen als bei den Nahkampfwaffen.

Bei der Armbrust wird zwischen leichten und schweren Waffen unterschieden.

Leichte Armbrust:

Diese vergleichsweise leichte Armbrust schränkt die Bewegungen des Benutzers nicht ein. Einige Modelle können sogar mit spezieller Munition ausgerüstet werden.

Schwere Armbrust:

Diese Waffe ist deutlich schwerer und verlangsamt daher die Bewegungen des Jägers, bietet dafür aber beispiellose Vernichtungskraft auf große Entfernung.

Umgang mit der Armbrust

-Taste: Nachladen

-Taste: Feuern

 + -Tasten: Nahkampfangriff

*Ist die Waffe nicht direkt im Einsatz, musst du zum schnellen Nachladen die -Taste gedrückt halten und gleichzeitig die - und -Tasten drücken.

Geschosse wechseln: Halte die -Taste gedrückt, um das Objektfenster zu öffnen, und wähle dann mit der -Taste oder der -Taste die gewünschte Art Geschoss aus.

Kapitel 2: So wird gejagt

Verwenden von Waffen

Wechsel zwischen Armbrustschultersicht und Zielfernrohr

Bei einer Quest öffnest du mit der START-Taste das Menü und wählst unter den Optionen das einfache Armbrustzielen aus, um zwischen dem einfachen Zielen und dem Zielfernrohr zu wechseln.

Typ 1

R-Taste: Wechseln zum Zielfernrohr

L-Taste gedrückt halten und Richtungstasten verwenden: Bewegung beim einfachen Zielen

Typ 2

R-Taste kurz drücken: Wechseln zum Zielfernrohr

R-Taste gedrückt halten: Wechseln zum einfachen Zielen (die Steuerung erfolgt über die Richtungstasten)

Bei einer Quest öffnest du mit der START-Taste das Menü und wählst unter den Optionen die Zielsteuerung aus, um die Kamera beim einfachen Zielen hinter deinem Charakter zu positionieren.



Steuerung des Zielfernrohrs

Das Zielfernrohr entspricht der Perspektive der Spielerfigur und ermöglicht weitaus präziseres Zielen. Leider ist dabei jedoch keine Bewegung möglich.

A-Taste: Nachladen

O-Taste: Feuern

Analog-Pad: Ansicht bewegen

Richtungstasten (beim Heckenschützen-Zielfernrohr): Ändern der Zoom-Stufe

Richtungstasten (beim normalen Zielfernrohr): Sicht bewegen

R-Taste (Armbrustschultersicht Typ 1): Zurück zum Hauptbildschirm

R-Taste kurz drücken (Armbrustschultersicht Typ 2): Zurück zum Hauptbildschirm

R-Taste gedrückt halten (Armbrustschultersicht Typ 2): Wechseln zum einfachen Zielen



Eine vernichtende Waffe mit unbegrenzter Reichweite. Die Pfeile hageln auf die Monster hinab.

Eine leichte, tragbare und vielseitige Waffe für nahezu alle Jagdzwecke. Die Waffe kann über mittlere und größere Entfernungen gefeuert und mit Angriffskraft aufgeladen werden. Durch den Einsatz spezieller Beschichtungen lassen sich vielfältige Effekte erzielen. Der Benutzer kann jedoch nur Schützenrüstung verwenden, die einen Mindestabstand zwischen Jäger und Beute erfordert.

Kapitel 2: So wird gejagt

Verwenden von Waffen

Umgang mit dem Bogen

△-Taste: Bogen ziehen
(zum Schießen △ loslassen)

○-Taste: Nahkampfangriff

△ + ○-Tasten: Eintunken

R-Taste: Zielen (das geht auch mit den Richtungstasten)
*Ist die Waffe nicht im Einsatz, musst du für einen Nahkampfangriff die **R**-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die **○**- und **△**-Tasten drücken.

*Bei gespanntem Bogen kannst du mit **×** oder **○** zum Ausweichmanöver übergehen.

Flaschen wechseln: Halte die **L**-Taste gedrückt, um das Objektfenster zu öffnen, und wähle dann mit der **△**- oder **×**-Taste die gewünschte Flasche auf.

Ziehen des Bogens

Wenn du den Bogen spannst und die Angriffskraft auflädst, kannst du die ganze Kraft des Pfeils einsetzen. Beim Aufladen kannst du dich frei bewegen. Die Dauer des Aufladens beeinflusst den Angriff, doch die genaue Art des Angriffs richtet sich auch nach der Art des Bogens.

Kraft aufbauen: **△**-Taste gedrückt halten

Angriff je nach Aufladezeit: Lasse die **△**-Taste beim Aufladen los.

*Aufladen kostet Ausdauer.

Eintunken

Durch den Einsatz von Pfeilbeschichtungen verleihst du den Pfeilen besondere Eigenschaften. Du kannst eine Flasche am Bogen anbringen, indem du die **△**- und **○**-Tasten gleichzeitig drückst.

Die derzeit verwendete Beschichtung wird unter dem Ausdauerbalken angezeigt. Große Beschichtungen bedeuten 10 Flaschen Vorrat, kleine Flaschen nur eine Flasche Vorrat. Jeder Pfeil verbraucht eine Flasche.

Beschichtungen und ihre Wirkung



Kraftbeschichtung

Steigert die Angriffskraft des Pfeils.



Giftbeschichtung

Der Pfeil wird zum Giftpfeil.



Nahbereichbeschichtung

Der Pfeil kann im Nahkampf eingesetzt werden.



Lähmbeschichtung

Der Pfeil wirkt lähmend.



Farbbeschichtung

Verleiht dem Pfeil eine Farbwirkung.



Schlafbeschichtung

Der Pfeil macht sein Opfer schläfrig.

* Auch bestimmte Bögen verstärken die Wirkung von Gift, Lähmung usw.

Ausrüstungsdetails

Zur Ausrüstung der Jäger gibt es umfangreiche Statistiken. Sie werden eingeblendet, wenn du ein Objekt in der Objektbox oder im START-Tasten-Menü unter Ausrüstungs-Details untersuchst. Wenn eine Fähigkeit Einfluss auf die Statistiken eines Ausrüstungsgegenstands hat, wird die entsprechende Statistik in Grün angezeigt.

Waffenstatistik

Angriff: Die Angriffskraft der Waffe. Manche Waffen bieten einen Verteidigungsbonus.

Affinität: Der prozentuale Anteil entscheidender Treffer, die mit dieser Waffe zu erzielen sind.

Schärfe: Die Schärfe der Waffe.

Eigenschaften: Der Grad, in dem die Waffe einem Element zugeordnet ist. Neben den fünf Grundtypen Feuer, Wasser, Donner, Eis und Drache gibt es weitere Elemente, mit denen Monster vergiftet oder gelähmt werden können.

Hinweis: Die Notentypen, die das Jagdhorn spielen kann, werden angezeigt. Es gibt sieben Notentypen. Die Effekte unterschiedlicher Notenkombinationen zählen zu den typischen Merkmalen eines Jagdhorns.

Geschosstyp und -stufe: Der Typ Kanone auf einer Gewehrlanze und ihre Angriffskraftstufe. Die Angriffsreichweite richtet sich nach dem Kanonentyp. Es gibt fünf Stufen für Kanonen, und je höher die Stufe, umso größer ist die Angriffskraft.

Nachladen: Die Nachladezeit einer Armbrust.

Rückstoß: Das Maß an Rückstoß beim Feuern der Armbrust.

Modifikationsstufe: Das Maß, in dem die Armbrust aufrüstet worden ist. Aufrüstungen werden im Ausrüstungsladen im Dorf durchgeführt.

Kapazität: Typ und Beschreibung der Geschosse für die Armbrust. Geschosse, die du mit der aktuellen Armbrust nicht schießen kannst, sind in der Detailansicht mit einem X markiert.

Aufgeladener Angriff: Typ und Stufe des Pfeils für die einzelnen Angriffsstufen des Bogens beim aufgeladenen Angriff. Je höher die Stufe, umso durchschlagender der Angriff.

Nutzbare Beschichtung: Die Beschichtungen, die für den aktuellen Bogen verwendet werden können. Wie Armbrustgeschosse werden auch Beschichtungen, die mit der aktuellen Waffe nicht kompatibel sind, in der Detailansicht mit einem X markiert.

Rüstungsstatistik

Verteidigung

Das Maß, in dem die Rüstung dich vor Schaden durch Angriffe schützt.

Abwehr

Das Maß, in dem die Rüstung gegen Angriffe gewappnet ist. Je höher dieser Wert, umso besser der Schutz, den die Rüstung bietet.

Stufe

Die Aufrüstungsstufe. Sie zeigt an, in welchem Maß eine Rüstung im Ausrüstungsladen aufrüstet wurde.

Fähigkeiten

Hier ist zu sehen, wie du die Punkte der Rüstung auf die Fähigkeitstypen verteilt hast.

Kapitel 2: So wird gejagt

Ausrüstungsdetails

Waffen- und Rüstungsstatistiken

Jägertyp

Der Typ Jäger, der diese Waffe oder Rüstung verwenden kann. Bei Jägern unterscheiden wir zwischen Schwertkämpfern und Schützen, die jeweils bestimmte Ausrüstungstypen verwenden.

Seltenheit

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Seltenheitswert von 1 bis 10. Je höher der Wert, umso seltener und wertvoller ist das Objekt.

Slots

In den Slots der Ausrüstung kannst du Dekorationen anbringen. Die Anzahl der Kreise entspricht der Anzahl der verfügbaren Slots.

Einzigartiger Stil

Du kannst einen Charakter natürlich immer stärker ausrüsten, aber manchmal ist es eine angenehme Abwechslung, einfach nur gut gekleidet auf die Jagd zu gehen. Dafür gibt es versteckte Ausrüstung mit ganz besonderen Eigenschaften ...

Mahlzeiten und Ausdauer

Im Spielverlauf baut deine Ausdauer ab. Fleisch, ob warm, kalt, gebraten oder Gourmet, stellt deine Ausdauer wieder her. Das Zubereiten von Fleisch dauert eine Weile. Wenn du es anbrennen lässt, kann der Verzehr unerwünschte Folgen haben ...



Grillspieß



Nutze den Spieß zum Grillen von rohem Fleisch, damit die anderen Spieler es essen können. Du brauchst dazu allerdings rohes Fleisch. Achte auf die Farbe des Fleisches, um zu sehen, wie gar es ist, und drücke die -Taste, sobald es fertig ist. Die Musik, die beim Kochen zu hören ist, hilft dir beim Erkennen des richtigen Zeitpunkts.

Essbare Objekte

Symbole mit Bissmarkierungen am Oberrand bedeuten, dass diese Objekte zur Verwendung verzehrt werden müssen. Das gilt für zubereitetes Fleisch und für bestimmte Pflanzentypen. Sind keine Bissmarkierungen zu sehen, ist das Objekt ungenießbar, selbst wenn es sich um eine Pflanze oder um Fleisch handelt.



Objektnutzung

Monster können auf den großen Karten nach Belieben kommen und gehen. Um bestimmte Monster zu finden, brauchst du daher eines der nachstehend beschriebenen Objekte. Ein wahrer Jäger muss wissen, wie er Objekte am besten einsetzt. Du solltest diese Informationen daher sorgfältig beachten.

Lege rohes Fleisch aus, um sie anzulocken!



Farbe verwenden

Mit Farbe (in Beeren, Kugeln oder Beschichtungen) kannst du ein Monster vorübergehend zur Verfolgung kennzeichnen.



Dateninstallierung

Die Dateninstallierung verkürzt die Ladezeiten des Spiels, indem Installationsdaten auf einem Memory Stick Duo™ gespeichert und während des Spiels gemeinsam mit der UMD™ genutzt werden.

Die Dateninstallierung erfordert mindestens 580 MB freien Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™.

Wenn du die Dateninstallierung verwendest, musst du die „Monster Hunter Freedom Unite™“-UMD™ in deinem PSP™-System belassen.

Speichern der Installationsdaten

Beim Speichern der Installationsdaten werden die Daten während des Ladevorgangs von der UMD™ auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert.

Wähle im Spielmenü die Dateninstallierung und befolge die Bildschirmanweisungen zum Speichern der Daten.



Das Speichern der Installationsdaten dauert eine Weile.

Beim Speichern der Installationsdaten darfst du den Memory Stick Duo™ nicht aus dem PSP™-System nehmen und das PSP™-System nicht ausschalten. Achte darauf, dass die Batterie ausreichend geladen ist oder das PSP™-System über das Netzkabel gespeist wird, bevor du die Daten speicherst.

Dateninstallierung ein- oder ausschalten

Wenn du die Dateninstallierung nutzen möchtest, musst du sie zunächst auf dem Optionsbildschirm aktivieren.

Wähle im Spielmenü OPTIONEN oder öffne im Dorf das START-Tasten-Menü und aktiviere die Dateninstallierung.



*Zur Verwendung der Dateninstallierung darf der Memory Stick Duo™ mit den gespeicherten Installationsdaten beim Spielen von „Monster Hunter Freedom Unite™“ nicht aus dem PSP™-System entfernt werden.

*Beim Laden der Installationsdaten blinkt die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte. Während die Kontroll-Leuchte blinkt, darf der Memory Stick Duo™ keinesfalls aus dem PSP™-System entfernt werden.

Download

Wähle im Spielmenü die Option DOWNLOAD aus, wenn du dein PSP™-System über die PSP™ WLAN-Funktion mit einem WLAN verbinden möchtest, um weitere Quests und Boni herunterzuladen.

Dazu ist keine Registrierung erforderlich, und es werden keine Gebühren erhoben.*

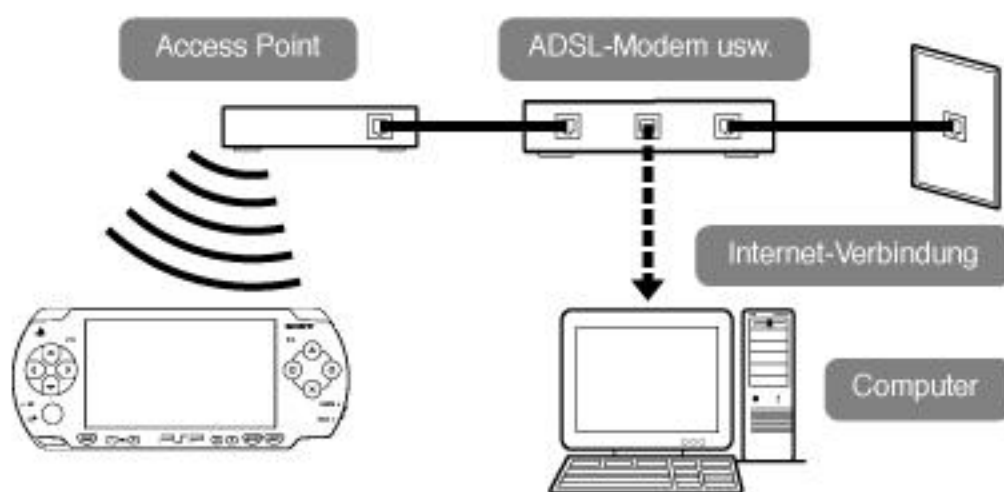
Wenn du Quests heruntergeladen hast, kannst du sie jederzeit in der Versammlungshalle oder in der Trainingsschule annehmen.

*Voraussetzung ist der Zugriff auf ein WLAN, das mit dem Internet verbunden ist. Dafür fallen u. U. Gebühren des ISP an.

Beispiel für eine Netzwerkverbindung:

Je nach Art der eingesetzten Hardware gibt es eine Vielzahl von Verfahren zur Einrichtung und Verbindungsherstellung.

Herstellen einer Netzwerkverbindung über einen Access Point



Weitere Informationen zur Verwendung des Infrastruktur-Modus deines PSP™-Systems findest du in der Bedienungsanleitung zum PSP™-System.

Beachte bitte, dass die Download-Services begrenzt sind.

Online-Services können ohne Vorankündigung eingestellt werden.

Gebrauchshinweise

Bevor du im Spielmenü die Option Download auswählst, vergewissere dich, dass der WLAN-Schalter des PSP™-Systems eingeschaltet ist und vor der Rückkehr zum Spielmenü nicht ausgeschaltet wird.

Die Online-Funktionen dieses Spiels wurden unter Verwendung von Software der NetBSD Foundation, Inc. und ihrer Partner entwickelt.

Erforderliche Ausrüstung und Umgebung

Zur Nutzung der Download-Funktion brauchst du das PSP™-System, auf dem du „Monster Hunter Freedom Unite™“ spielst, die „Monster Hunter Freedom Unite™“-UMD™ und die folgende Hardware/Umgebung.

Lies bitte vor Verwendung von Hardware stets die entsprechende Bedienungsanleitung, um die ordnungsgemäße Verwendung sicherzustellen. Vergewissere dich vor Verwendung der Download-Funktion, dass die Hardware ordnungsgemäß angeschlossen ist und dass alle erforderlichen Hardware-Einstellungen vorgenommen wurden.

Memory Stick Duo™

Zum Speichern der heruntergeladenen Daten erforderlich.

Breitband-Netzwerkverbindung

Dies ist in der Regel eine ADSL-, Kabel- oder FTTH-Verbindung. Um die Verbindung zum Internet herstellen zu können, brauchst du einen ISP.

Zubehör für das Breitband-Netzwerk

Du brauchst alle erforderlichen Kabel bzw. Wireless-Adapter, um die Verbindung zwischen dem ADSL-Modem (oder gleichwertigen Modem) und den beteiligten Geräten herzustellen.

WLAN Access Point

Du brauchst Zugang zu einem WLAN, das die PSPTM WLAN-Funktion unterstützt. Aus Sicherheitsgründen empfiehlt sich die Einrichtung von SSID und WEP.

Computer usw.

Du brauchst u. U. einen Computer, um den WLAN Access Point einzurichten. Weitere Informationen zum Einrichten des Access Point findest du in der Bedienungsanleitung der Access-Point-Hardware.

Verbindungsaufbau

Nach Auswahl der Option Download sind die nachstehend beschriebenen Schritte durchzuführen. Berücksichtige beim Einrichten des Netzwerks bitte die Angaben deines ISP zu den Verbindungseinstellungen und die Bedienungsanleitungen zu den WLAN Access-Point-Geräten.

1 Wähle im Menü des Spiels die Option DOWNLOAD aus.

Setze den WLAN-Schalter des PSP™-Systems auf „Ein“ und wähle dann im Menü des Spiels die Option DOWNLOAD aus.

2 Wähle die gewünschte Verbindungsart aus.

Nach Auswahl der Option DOWNLOAD wird der Bildschirm für die Netzwerkverbindung geöffnet.

Wenn du das Netzwerk bereits eingerichtet hast, brauchst du hier nur den Namen des gewünschten Netzwerks auszuwählen.

► Fahre mit Schritt 4 fort.

Falls du noch keine Netzwerkeinstellungen vorgenommen hast oder falls die Verbindungseinstellungen nicht angezeigt werden, wähle die Option „Neue Verbindung einrichten“.

► Fahre mit Schritt 3 fort.

*Die hier verwendeten Verbindungseinstellungen müssen für jeden verwendeten WLAN Access Point einzeln vorgenommen werden.

3 Wähle die Option **NETZWERKEINSTELLUNGEN** aus.

Nach Auswahl eines Verbindungsnamens musst du das WLAN einrichten. Wähle bitte die beste Verbindung aus.

Suche

Damit suchst du die SSID aller Access Points in der unmittelbaren Umgebung.

Falls die SSID des gewünschten Netzwerks nicht bekannt ist, solltest du diese Option auswählen. Nach dem Einrichten der SSID musst du die Sicherheitsoptionen für den Access Point einrichten.

Manuell eingeben

Wähle diese Option aus, wenn du die SSID für den Access Point manuell eingeben möchtest. Nach dem Einrichten der SSID musst du die Sicherheitsoptionen für den Access Point einrichten.

Automatische Einstellungen für die einzelnen Access Points

Durch die Auswahl dieser Option öffnest du einen Bildschirm mit automatischen Einstellungen. Wähle den gewünschten WLAN Access Point aus und folge den Bildschirmanweisungen, um die Einstellungen abzuschließen. (Die automatischen Einstellungen sind mit Buffalo kompatibel).



AOSS™

AOSS™ (AirStation One-Touch Secure System) ist ein Verfahren von Buffalo zur einfachen, automatischen Einrichtung eines sicheren WLAN.

Wireless Spot

Stelle die Verbindung automatisch per PlayStation® Spot her.

4 Verbinden

Wähle die Netzwerkeinstellungen aus, die auf dem Bildschirm **NETZWERKEINSTELLUNGEN** verwendet werden sollen, und stelle die Verbindung zum Netzwerk her. Bei der Verbindungsherstellung musst du u. U. einen Benutzernamen und ein Passwort eingeben; in diesem Fall werden die entsprechenden Eingabefelder auf dem Bildschirm angezeigt.

5 Gehe zum Bildschirm **DOWNLOAD**.

Wenn du die Verbindung zum Netzwerk hergestellt hast, wird der Bildschirm **DOWNLOAD** angezeigt.

Download-Bildschirm

Auf dem Download-Bildschirm kannst du eine Reihe von besonderen Quests und Boni herunterladen und vielfältige Informationen anzeigen.

(*) Du musst eine Gebühr des ISP zahlen, um Zugang zum Netzwerk zu erhalten.

Menü oben



Dies ist der erste Bildschirm nach der Verbindungsherstellung. Hier siehst du aktuelle Informationen.

Steuerung

- ⊗-Taste: Downloads ausführen, Auswahl bestätigen.
- ⊙-Taste: Zurück zum vorherigen Bildschirm, Auswahl abbrechen.
- ⊕-Taste: Hilfe zum Download-Vorgang.
- ⊖-Taste: Einzelheiten zur derzeit ausgewählten Quest.
- ⏏-Taste: Netzwerkverbindung trennen und zurück zum Spielmenü.
- L -Taste, R -Taste: Umblättern.

Quests

Hier kannst du Event-Quests und Challenge-Quests herunterladen.



1: Cursor

Zur Steuerung verwendest du die Richtungstasten Oben und Unten. Mit diesem Cursor wählst du Quests aus.

2: Quest-Liste

Eine Liste der zum Download verfügbaren Quests. Bereits heruntergeladene Quests werden grau dargestellt.

3: Quest-Info

Informationen über die derzeit ausgewählte Quest.

*Die Bildschirmaufnahmen stammen aus einer Entwicklungsversion. Die abgebildeten Quest-Namen entsprechen u. U. nicht denen der verfügbaren Downloads.

Vorgang zum Download von Quests

- 1 Bewege den Cursor zur Quest, die du herunterladen möchtest, und drücke die **X**-Taste.
- 2 Wähle auf dem Bestätigungsbildschirm JA aus, um den Download zu starten.

*Du kannst bis zu sechs Download-Quests gleichzeitig speichern. Wenn du bereits sechs Quests gespeichert hast, musst du eine davon überschreiben, wenn du eine neue Quest herunterladen möchtest.



Annehmen heruntergeladener Quests

Speichern von heruntergeladenen Quests

Wenn du eine Quest ausgewählt und den Download gestartet hast, wird die Quest auf deinem Memory Stick Duo™ gespeichert.

Wenn du bereits Spieldaten auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert hast, brauchst du keinen zusätzlichen Speicherplatz bereitzustellen; wenn nicht, brauchst du mindestens 1.824 KB freien Speicherplatz.

Annehmen von heruntergeladenen Quests

Heruntergeladene Quests kannst du jederzeit in der Versammlungshalle oder in der Trainingsschule annehmen. Mitspieler können die Quests gemeinsam mit dir annehmen, ohne sie selbst herunterladen zu müssen.

Boni: Hier kannst du diverse Boni herunterladen.

Information: Hier werden Informationen angezeigt.

Wenn keine Netzwerkverbindung hergestellt werden kann

Wenn keine Netzwerkverbindung hergestellt werden kann, lies bitte erneut die Anleitung auf den Seiten 132–134 und überprüfe die Einstellungen der Hardware für die Verbindungsherstellung zum WLAN Access Point.

Wenn du alle Anschlüsse und Einstellungen überprüft hast, führe einen Verbindungstest wie unten beschrieben durch und vergleiche die Ergebnisse mit den Angaben auf dieser Seite.

Falls nach der Überprüfung aller Einstellungen immer noch keine Verbindung mit dem Netzwerk hergestellt werden kann, wende dich bitte an den Kundendienst. Die Kontaktangaben findest du auf der ersten Seite dieser Bedienungsanleitung.

Halte bitte eine Beschreibung des Problems, Angaben zur verwendeten Hardware, den Wortlaut der Fehlermeldungen, die Einstellungen und sonstige zur Ermittlung des Problems erforderlichen Angaben bereit.

Verbindungstest

Wähle im Menü „Home“ des PSP™-Systems EINSTELLUNGEN, NETZWERKEINSTELLUNGEN, INFRASTRUKTUR-MODUS aus, bewege den Cursor auf das Netzwerk, das du verwendest, und drücke die -Taste. Wähle im Popup-Menü den Verbindungstest aus und prüfe, ob die Netzwerkverbindung richtig funktioniert.

Wenn die Verbindung hergestellt werden kann

Wenn beim Verbindungstest eine Verbindung zum Netzwerk hergestellt wird, du aber keinen Inhalt herunterladen kannst, ist der Download-Service wahrscheinlich nicht verfügbar oder wurde eingestellt.

Wenn die Verbindung nicht hergestellt werden kann

Wenn der Verbindungstest fehlschlägt, überprüfe bitte Folgendes.

Netzwerkeinstellungen überprüfen

Vergewissere dich, dass alle Netzwerkeinstellungen stimmen.

Gehe zu einem Standort mit besserem Empfang

Ist die Entfernung zum WLAN Access Point zu groß, kann keine Verbindung hergestellt werden. Gehe möglichst nahe an den WLAN Access Point heran und versuche es erneut.

Hardware-Einstellungen überprüfen

Kontrolliere die Geräte-Einstellungen für die Einrichtung des WLAN Access Point und der Netzwerkverbindung. U. U. ist Folgendes erforderlich.

Eine MAC-Adresse für Kommunikation

Je nach den Einstellungen des WLAN Access Point musst du evtl. die MAC-Adresse des PSP™-Systems registrieren, um eine Verbindung herstellen zu können. Die MAC-Adresse des PSP™-Systems findest du im Menü „Home“ des PSP™-Systems unter EINSTELLUNGEN, SYSTEMEINSTELLUNGEN und SYSTEMINFORMATIONEN.

Ein Port für Kommunikation

Je nach den Einstellungen der Netzwerkverbindung musst du evtl. einen Kommunikationsport öffnen. „Monster Hunter Freedom Unite™“ verwendet TCP:80.

Stromspareinstellungen ändern

Wenn die Netzwerkverbindung wiederholt unterbrochen wird, gehe im Menü „Home“ des PSP™-Systems unter EINSTELLUNGEN zu STROMSPAREINSTELLUNGEN und schalte den WLAN ENERGIESPARMODUS aus.

Proxy-Server-Einstellungen ändern

Manchmal verhindern die Proxy-Server-Einstellungen das Herunterladen von Inhalt. Zum Ändern der Proxy-Einstellungen gehst du im Menü „Home“ des PSP™-Systems unter EINSTELLUNGEN, NETZWERKEINSTELLUNGEN, INFRASTRUKTUR-MODUS mit dem Cursor auf das derzeit verwendete Netzwerk und drückst die -Taste. Im dadurch geöffneten Menü wählst du BEARBEITEN, ADRESSENEINSTELLUNG, BENUTZERDEFINIERT und setzt den Proxy-Server auf „Nicht benutzen“.

*Falls du, nachdem du den Proxy-Server auf „Nicht benutzen“ gesetzt hast, immer noch keinen Inhalt herunterladen kannst, überprüfe bitte die Unterlagen vom ISP.



Hallo!

Vielen Dank, dass du „Monster Hunter Freedom Unite™“ gekauft hast. Lies bitte vor Spielbeginn diese Anleitung durch, damit du das Spiel wie vorgesehen nutzen kannst. Bewahre diese Anleitung bitte sorgfältig auf.

Hinweis

Bei der Entwicklung und Produktion dieses Produkts gehen wir mit größter Sorgfalt vor. Dennoch sind unerwartete Fehler während des Spiels nicht auszuschließen. Falls dir ein Fehler auffällt, wäre es nett, wenn du ihn beim Kundendienst melden könntest. Bitte beachte jedoch, dass wir keine Fragen zum Inhalt des Spiels beantworten können.

*Die Bildschirmaufnahmen in dieser Bedienungsanleitung stammen aus einer Entwicklungsversion und entsprechen daher nicht zwangsläufig den Bildschirmen in der vorliegenden Version des Spiels.

*Dieses Spiel ist frei erfunden. Ähnlichkeiten mit echten Personen, Gruppen oder Ereignissen sind reiner Zufall.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

Il sistema PSP™ e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a anti-piracy@eu.playstation.com o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI protegge i minori dai videogiochi non adatti alla loro età. ATTENZIONE! Il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI non fa riferimento al livello di difficoltà del videogioco.

Il sistema PEGI, strutturato in due parti, permette ai genitori e a chi acquista videogiochi che verranno utilizzati da bambini di scegliere prodotti adeguati all'età dei giocatori. La prima parte del sistema PEGI consiste nella classificazione per fasce d'età:



La seconda parte del sistema PEGI è composta da icone che indicano il tipo di contenuto del videogioco. In base al tipo di gioco e al suo contenuto, possono essere presenti anche più icone. La fascia d'età assegnata al gioco riflette l'intensità del contenuto. Le icone sono:



VIOLENZA



VOLGARITÀ



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE



GIOCO
D'AZZARDO

La terza parte del sistema PEGI è costituita da un'icona che indica la possibilità di giocare con il videogioco online. Questa icona può essere utilizzata solo dai fornitori di giochi online che si sono impegnati a far rispettare le norme che tutelano i minori quando giocano online:

Per ulteriori informazioni, visita il sito internet
<http://www.pegi.info>



ULES-01213

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PSP™ (PlayStation®Portable) autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa e Oceania.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™ ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE Europe Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Made in Austria. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP™ (PlayStation®Portable) Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP™. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:



L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP™ può essere effettuato seguendo le istruzioni a video. Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.
- Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP™Game.
- Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP™.

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare "Impostazioni" nel menu Home, quindi selezionare l'opzione "Impostazioni del sistema". Selezionare "Informazioni sul sistema": se il numero della versione del "Software del sistema" che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP™Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP™ per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP™Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:la suivante :

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

PREPARAZIONE

Allestisci il sistema PSP™ seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di Monster Hunter Freedom Unite™ con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Selezionare l'icona  dal menu Home, quindi selezionare l'icona . Apparirà un'immagine del software. Selezionare l'immagine e premere il tasto  per avviare il caricamento.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Indice

CAPITOLO 1 - SISTEMA DI GIOCO (INFORMAZIONI DI BASE)

Panoramica iniziale.....	143
Obiettivi e missioni.....	144
Menu di gioco	145
Dati di gioco	146
Opzioni.....	147
Interfaccia e comandi schermata villaggio	148
Villaggio Pokke	150
Menu Villaggio con tasto START.....	151
La tua casa	152
Capovillaggio - Sala di raccolta	156
Modalità wireless	158
Scuola d'addestramento.....	159
Tessere della Gilda	160
Compagni Felyne	161

CAPITOLO 2 - COME CACCIARE (INFORMAZIONI AVANZATE)

Comandi per le missioni	162
Interfaccia schermata missione.....	164
Uso delle armi	
Spadone - Spada lunga.....	166
Spada	167
Doppie lame.....	168
Martello	169
Como da caccia - Lancia.....	170
Lancia-fucile.....	171
Balestra.....	172
Arco	173
Dettagli equipaggiamento	175
Pasti e resistenza	177
Oggetti per rintracciare i mostri	177

CAPITOLO 3 - CONTENUTI SPECIALI (INFORMAZIONI SPECIALI)

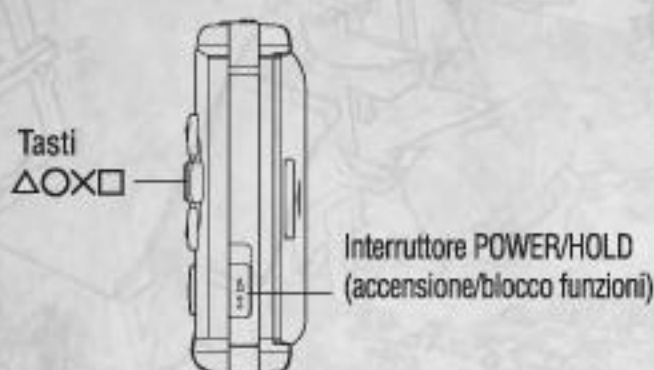
Installazione dati	178
Scarica	179
Dispositivi richiesti	180
Connessione	180
Schermata di download	182
Se non riesci a collegarti alla rete.....	183

Prima di iniziare

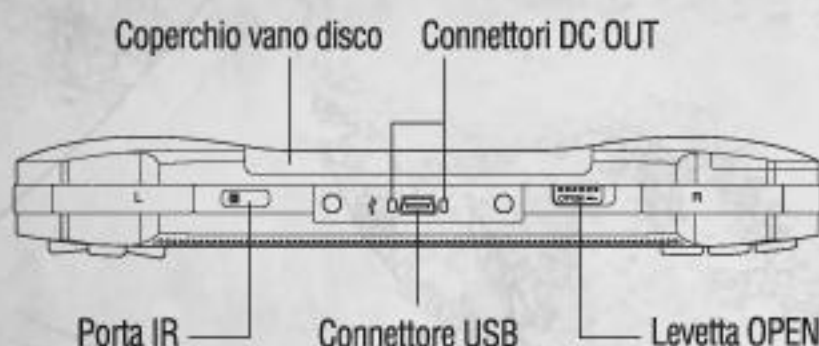
Durante l'uso dei dispositivi necessari per eseguire il download, ti consigliamo di leggere i manuali di istruzioni di ciascun dispositivo.

PANORAMICA INIZIALE

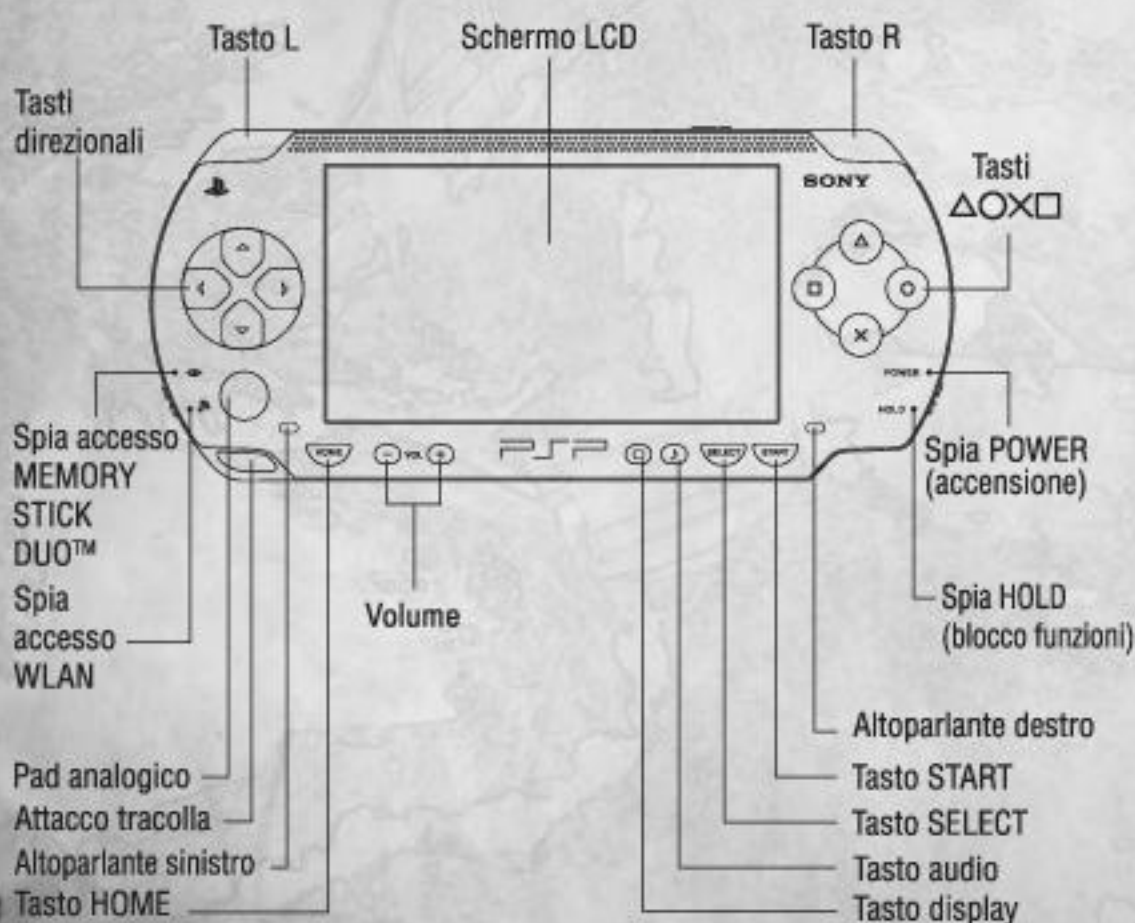
Visuale lato destro



Visuale frontale



PSP™ (PlayStation®Portable) system configuration



Capitolo I - Sistema di gioco

Obiettivi e missioni

In *Monster Hunter Freedom Unite™* non c'è una sequenza cronologica predefinita. Al contrario, il gioco presenta una serie di piccoli obiettivi (missioni) da affrontare uno dopo l'altro. Inoltre, potrai riaffrontare le missioni già completate in qualsiasi momento.

Puoi accettare le missioni dal capovillaggio o nella sala di raccolta, luogo d'incontro di numerosi cacciatori. Una volta individuata la missione desiderata, scendi in campo e inizia a cacciare.



Sono disponibili numerose missioni, ciascuna con un obiettivo diverso. In alcune missioni dovrai eliminare i mostri che minacciano la popolazione locale, in altre cercare oggetti speciali, in altre ancora difendere una base dall'attacco dei mostri. Questi non sono che alcuni esempi di tutte le missioni che ti attendono.

Una volta completata una missione, riceverai una ricompensa che varia in base alla difficoltà. Inoltre, portando a termine una missione, potrebbero aprirsi nuove opportunità per altre missioni. Di conseguenza, ti consigliamo di visitare spesso il capovillaggio e la sala di raccolta, per verificare se ci sono novità.



Capitolo 1 - Sistema di gioco

Menu di gioco

Premi il tasto **START** nella schermata iniziale per accedere al menu di gioco. All'inizio della partita, se il Memory Stick Duo™ o Memory Stick PRO Duo™ contiene dati di gioco precedentemente salvati, questi vengono caricati automaticamente.



Nuova partita

Utilizza la funzione di creazione del personaggio per creare un nuovo personaggio, quindi avvia una nuova partita. Se disponi di dati di gioco (di sistema) di Monster Freedom™ 2 salvati sul Memory Stick Duo™, puoi continuare a usarli in Monster Hunter Freedom Unite™. Inoltre, puoi usare una parte dei dati sui personaggi di Monster Hunter Freedom Unite™ per creare un nuovo personaggio.

Continua

Ti consente di riprendere la partita dal punto in cui l'avevi salvata.

Per poterlo fare, devi disporre di un Memory Stick Duo™ inserito nell'apposito ingresso e contenente dati di gioco di Monster Hunter Freedom Unite™.

Galleria

Se soddisfi alcune condizioni, puoi sbloccare dei filmati speciali. Ecco i comandi da usare nella galleria:

Comandi

Selezione: tasti direzionali

Riproduzione: tasto **X**

Indietro/interrompere riproduzione: tasto **O**

Opzioni

Ti consente di modificare le impostazioni di gioco.

Scarica

Usa la modalità Infrastruttura per scaricare nuove missioni e bonus speciali.

Installazione dati

Ti consente di installare i dati di gioco sul Memory Stick Duo™.

L'installazione dei dati sul Memory Stick Duo™ permette di ridurre i tempi di caricamento.

ATTENZIONE: Monster Hunter Freedom Unite™ usa un metodo speciale di gestione dei dati di gioco salvati. Durante la partita, assicurati che il Memory Stick Duo™ rimanga inserito correttamente nel sistema PSP™, al fine di non danneggiare i dati di gioco.

Capitolo 1 - Sistema di gioco

Dati di gioco

I dati di gioco includono le informazioni sul tuo personaggio e il contenuto della tua galleria.

*Per salvare i dati di gioco, devi disporre di un Memory Stick Duo™, venduto separatamente. Prima di avviare la partita, assicurati che il Memory Stick Duo™ sia inserito correttamente nell'apposito ingresso sulla PSP™.

*Per salvare i dati di gioco, sono necessari almeno 1.824 KB di spazio libero sul Memory Stick Duo™.

Tre personaggi in un file di dati

Puoi creare un file di dati di gioco per ogni Memory Stick Duo™. Ciascun file di dati può contenere informazioni su un massimo di tre personaggi creati. Se desideri creare più di tre personaggi, hai bisogno di un ulteriore Memory Stick Duo™.



I dati vengono salvati nello stesso percorso

Una volta creato un personaggio e salvato su un Memory Stick Duo™, non può essere salvato su un altro Memory Stick Duo™.

Per quel personaggio, dovrai usare sempre lo stesso Memory Stick Duo™. I personaggi da te creati non possono essere salvati su più di un Memory Stick Duo™.

Prima di terminare la partita

Prima di terminare la partita, ricordati di salvare i dati di gioco usando il letto all'interno della tua casa.

Attenzione: durante le operazioni di caricamento e salvataggio, non rimuovere il Memory Stick Duo™, non riavviare la partita e non spegnere il sistema, per evitare di danneggiare i dati di gioco.

Se disponi di dati di gioco di Monster Hunter Freedom™ 2

Puoi utilizzare i dati di gioco di Monster Hunter Freedom™ 2 salvati sul Memory Stick Duo™ nella tua partita di Monster Hunter Freedom Unite™. Per farlo, dopo aver selezionato NUOVA PARTITA nel menu di gioco, scegli l'opzione di importazione del personaggio.

*Il nome del personaggio sarà lo stesso nome usato durante la sua creazione in Monster Hunter Freedom™ 2.

*Se scegli di utilizzare i tuoi personaggi salvati in Monster Hunter Freedom™ 2, i dati di questo gioco non verranno eliminati.



*Alcuni dati sui personaggi non possono essere trasferiti su Monster Hunter Freedom Unite™.

Opzioni

Scegli OPZIONI nel menu di gioco per visualizzare la schermata delle opzioni, in cui puoi configurare le impostazioni di gioco.

Lingua

Ti consente di selezionare la lingua da utilizzare durante la partita.

Audio

Ti consente di impostare il metodo di riproduzione dei suoni durante la partita.

Le opzioni disponibili sono Stereo, Dolby Pro Logic II e Boost. Queste impostazioni possono essere modificate anche durante la partita.

Questo gioco è compatibile con Dolby Pro Logic II:

Seleziona Dolby Pro Logic II nelle impostazioni audio, quindi collega il tuo sistema PSP™ a un sistema audio dotato di Dolby Pro Logic II (ad esempio un ricevitore AV) usando la presa cuffia/microfono del sistema PSP™ e gioca le tue partite con l'audio surround.

Per collegare la PSP™ al sistema audio, devi disporre di un cavo audio appropriato (ad esempio Line In), da collegare alla porta di ingresso audio del sistema audio e alla presa cuffia/microfono della PSP™. Se possiedi una PSP-2000, puoi utilizzare anche il cavo TV-out per PSP-2000, venduto separatamente.

Attenzione

Per assicurare un corretto funzionamento dei dispositivi, ricorda di selezionare sempre Dolby Pro Logic II tra le opzioni e, in seguito, di collegare la PSP™ al sistema audio mentre entrambi i dispositivi sono spenti. Per saperne di più su come collegare i dispositivi al tuo sistema audio, leggi il manuale di istruzioni di quest'ultimo. Boost è un'impostazione progettata specificamente per gli altoparlanti della PSP™.

*L'opzione Boost non funziona se utilizzi le cuffie.

*Ricorda di non alzare eccessivamente il volume mentre usi l'opzione Boost.

Livello musica/Livello effetti sonori

Ti consente di regolare il volume della musica e degli effetti sonori del gioco. Alcuni brani musicali ed effetti sonori non sono interessati da queste impostazioni.

Selezione rapida

Ti consente di ridurre i tempi di caricamento quando riprendi una partita dal punto in cui l'avevi lasciata.

Caricamento sfondo

Ti consente di avviare il caricamento delle aree di sfondo prima di accedervi, riducendo in tal modo i tempi di caricamento.

*Selezionando questa opzione, la batteria della PSP™ potrebbe scaricarsi più rapidamente. Di conseguenza, se durante la partita questa opzione è attivata, ti consigliamo di usare l'adattatore AC.

Installazione dati

Utilizzando contemporaneamente i dati di gioco installati e l'UMD™, potrai ridurre i tempi di caricamento.

Impostazioni predefinite

Ti consente di ripristinare le impostazioni iniziali di tutte le opzioni.

Comandi

Selezionare:
tasti ↑, ↓

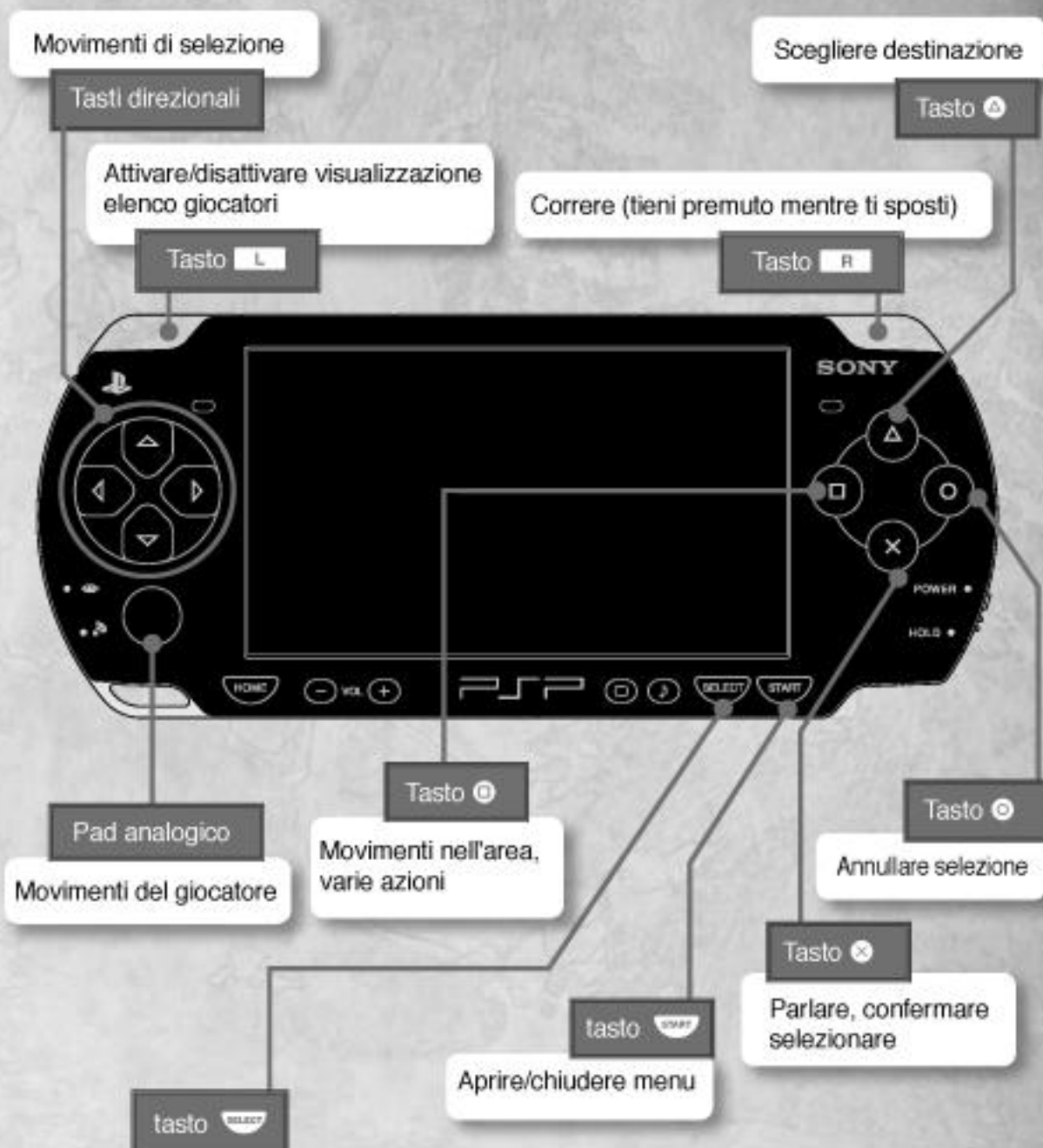
Modificare impostazioni:
tasti ←, →

Confermare: tasto ×

Tornare al menu di gioco: tasto ○

Capitolo 1 - Sistema di gioco

Interfaccia e comandi schermata villaggio



Per organizzare automaticamente gli oggetti e l'equipaggiamento, premi il tasto **SELECT**.

Per saltare le sequenze filmate, premi il tasto **SELECT**.

*Nella modalità wireless, per saltare le sequenze filmate, tutti i giocatori devono premere il tasto **SELECT**.



Se accedi alla sala di raccolta per giocare in modalità wireless (modalità Ad Hoc), assicurati di attivare l'interruttore WLAN della PSP™.

*L'ubicazione dell'interruttore varia a seconda del modello della tua PSP™.

Interruttore WLAN:



Interfaccia e comandi schermata villaggio

Punti di teletrasporto

Quando raggiungi un punto di teletrasporto, viene visualizzato il nome del luogo di destinazione. Premi il tasto **○** per essere teletrasportato in quel luogo.

In alcuni punti di teletrasporto puoi scegliere tra più destinazioni. In quel caso, premi il tasto **△** per selezionare la destinazione preferita.

Personaggi non giocabili

I personaggi non giocabili possono essere abitanti del villaggio o forestieri. Quando ti avvicini a loro, un contrassegno rosso compare sulle loro teste. Premi il tasto **×** per parlare con loro.



Personaggio del giocatore:

il personaggio che stai controllando.

Informazioni giocatori

Elenco di tutti i giocatori che si trovano nella stessa sala di raccolta. L'elenco contiene informazioni sullo status di partecipazione alla missione dei giocatori e altri tipi di dati. I giocatori con i nomi di colore arancione stanno partecipando alla tua stessa missione.

Capitolo 1 - Sistema di gioco

Villaggio Pokke

In questa sezione i personaggi possono prepararsi per le missioni da affrontare in diversi luoghi.

Scuola d'addestramento

In questa scuola verrai addestrato da un istruttore professionale, che ti preparerà ad affrontare tutte le situazioni in cui potresti imbatterti una volta fuori dal villaggio. Se ti sei avvicinato al gioco da poco tempo, puoi partecipare all'addestramento per principianti e imparare le nozioni fondamentali della caccia.

Capovillaggio

Se giochi in modalità singola, puoi accettare le missioni solo dal capovillaggio.

Negozi oggetti

In questo emporio potrai trovare attrezzi, munizioni, oggetti da combinare e tanto altro ancora, per soddisfare tutte le tue esigenze di caccia.

Bottega equipagg.

Qui potrai acquistare armi e armatura e usare i materiali ottenuti dai mostri per creare nuove parti di equipaggiamento.

Sala di raccolta

Qui potrai ricevere le missioni nelle modalità multigiocatore e partecipare alle missioni selezionate da un altro giocatore.

La tua casa

È la casa del tuo personaggio.

Al suo interno si trovano un letto, una cassa degli oggetti e i Felyne che lavorano nella tua cucina.

Ascensore della fattoria Pokke

Nella fattoria potrai pescare e dissotterrare tesori. Il luogo ideale per i cacciatori che preferiscono riposarsi un po' tra una missione e l'altra. Per entrare nella fattoria, usa l'ascensore.



Capitolo I - Sistema di gioco

Menu Villaggio con tasto START

Premi il tasto  nel villaggio per aprire l'omonimo menu. Usa i tasti direzionali per evidenziare un'opzione e premi il tasto  per selezionarla. Premi nuovamente il tasto  per chiudere il menu.

Oggetti

In questa sezione puoi passare in rassegna gli oggetti che possiedi. Nella sala di raccolta, puoi regalare gli oggetti con un basso livello di rarità ai tuoi commilitoni. Nel villaggio non puoi usare gli oggetti.

Combina

Ti consente di combinare più oggetti tra loro per creare un nuovo oggetto.

Info missione

Ti consente di verificare le attività successive da svolgere per la missione in corso.

Gesti

Ti consente di far eseguire al tuo personaggio gesti come un "cenno" o incitazioni come "esulta". Possono essere usati nelle sale di raccolta online all'interno del villaggio e durante le missioni.

Info giocatore

Ti consente di verificare lo stato degli altri giocatori presenti nella sala di raccolta.

Tessera Gilda

Ti consente di visualizzare e modificare la tua tessera della Gilda o di regalarla a un amico nella sala di raccolta. Puoi anche verificare le carte ricevute dagli altri cacciatori.

Dai compagno

Ti consente di regalare compagni Felyne agli altri giocatori nella sala di raccolta.

Status

Ti consente di verificare lo status del tuo personaggio.

Dett. equipagg.

Ti consente di visualizzare i dettagli delle armi e dell'armatura usate dal tuo personaggio.

Documentazione

Ti consente di consultare le ricette delle tue combinazioni, le informazioni sui mostri acquistati nei negozi e lo status dei compagni Felyne. L'elenco delle ricette delle combinazioni viene compilato mentre completi correttamente le varie ricette.

Opzioni

Ti consente di impostare la selezione della sala di raccolta e della scuola d'addestramento per le raccolte online in modo automatico o manuale. Inoltre, ti permette di attivare o disattivare Installazione dati e di modificare il metodo di riproduzione dei suoni.

Registro giocat.

Ti consente di consultare i nomi e gli orari di entrata e uscita degli altri giocatori nella sala di raccolta.

Ricevi

Ti consente di ricevere oggetti e compagni Felyne da altri giocatori che si trovano nella sala di raccolta.

La tua casa

Letto

Ti consente di salvare i dati della partita.

Se vuoi uscire dalla casa, ricordati di riposarti nel letto per salvare i dati.

Cassa oggetti

Questa cassa può contenere un numero elevato di oggetti; inoltre, puoi cambiarne il contenuto tutte le volte che vuoi.

Comandi

Selezionare: tasti direzionali

Confermare: tasto **X**

Annullare: tasto **O**

Cambiare pagina: tasto **L** /
tasto **R**

*Nella schermata di selezione dell'equipaggiamento, premi i tasti **L** e **R** mentre tieni premuto il tasto **Δ**.

Inserisci oggetto

Seleziona un oggetto dell'inventario e premi il tasto **X** per inserirlo nella cassa degli oggetti. In uno spazio puoi inserire più oggetti dello stesso tipo, potendo in tal modo fare scorta degli oggetti che usi maggiormente.

Togli oggetto

Per trasferire oggetti dalla cassa degli oggetti alla borsa degli oggetti, seleziona gli oggetti desiderati nella cassa, quindi il punto in cui posizionarli nella borsa. Infine, seleziona il numero di oggetti da trasferire.

Combina oggetti

Puoi combinare più oggetti presenti nella cassa per crearne di nuovi. Per farlo, devi selezionare due tipi di oggetto diversi.

Cambia equipagg.

Ti consente di scegliere l'equipaggiamento da usare con il tuo personaggio all'interno della cassa degli oggetti. Per rimuovere parti di equipaggiamento, seleziona l'oggetto equipaggiato da rimuovere. Ricorda che devi avere sempre un'arma equipaggiata.

Ordina oggetti

Ti consente di ordinare gli oggetti e l'equipaggiamento contenuti nella cassa degli oggetti. Per farlo, seleziona un oggetto (il cursore diventa rosso) e spostalo nel punto desiderato.

Vendi oggetto

Ti consente di vendere gli oggetti e l'equipaggiamento contenuti nella cassa degli oggetti. Scegli gli oggetti da vendere, verifica il prezzo di vendita e decidi se completare o meno la transazione.

La tua casa

Comandi della telecamera

Mentre la cassa degli oggetti è aperta, puoi spostare la telecamera liberamente e osservare il tuo personaggio sotto varie prospettive.

Comandi

Ruotare personaggio: pad analogico

Uscire/tornare al menu: tasto 

Spostare telecamera: (dopo aver chiuso il menu) tasti direzionali

Cambia rapidamente con La mia serie

La mia serie è una funzione molto utile che ti consente di impostare la tua serie di equipaggiamento favorita.

1. Per impostare il tuo equipaggiamento preferito:

Seleziona Cambia equipaggiamento e applica il tuo equipaggiamento favorito.

2. Registra il tuo equipaggiamento:

Puoi registrare la tua combinazione di equipaggiamento attuale, inserendo la serie in uno qualsiasi dei 20 spazi disponibili.

3. Seleziona la voce desiderata sotto Serie equipag.

Successivamente, potrai impostare la tua combinazione di equipaggiamento favorita in qualsiasi momento.

*Puoi modificare o eliminare le diverse serie selezionando Modif. serie eq.

Cassa oggetti piccola

Mentre sei fuori casa, potrai imbatterti in piccole casse degli oggetti, che possono contenere oggetti, ma non equipaggiamento.

Le casse degli oggetti piccole sono disseminate nella sala di raccolta, nella cucina Felyne e nella fattoria Pokke. Se la tua borsa degli oggetti è piena, prova a usare una di queste piccole casse per liberare un po' di spazio.

La tua casa

Scaffale

Andando avanti con il completamento delle missioni, riceverai a casa la rivista mensile "Vita da cacciatore", che contiene informazioni utili per facilitare le tue attività di caccia.

Cambia capelli

Puoi cambiare il taglio di capelli del tuo personaggio nello scaffale. Seleziona un taglio nel relativo elenco, quindi usa la barra dei colori RGB per scegliere un colore. Puoi anche usare gli esempi di colore posizionati sotto la barra dei colori.

Cambia abiti

Nello scaffale, oltre al taglio di capelli, puoi cambiare gli abiti del tuo personaggio. Seleziona i capi di abbigliamento desiderati nel relativo elenco. Se lo desideri, puoi anche cambiare i vestiti indossati a seconda del tuo umore.



Cucina felyne

Durante la partita, hai la possibilità di assumere dei Felyne e chiedere loro di cucinare per te in cucina. Dopo aver scelto uno o più cuochi Felyne, puoi sederti al tavolo in cucina. Uno dei Felyne verrà a chiederti cosa vuoi ordinare. Seleziona gli ingredienti che verranno usati dai Felyne per preparare il pasto. Gli effetti del cibo variano a seconda degli ingredienti usati e dell'abilità dei cuochi.

Nonnina felyne

Puoi assumere i Felyne rivolgendoti alla Nonnina Felyne nel villaggio. Il numero di Felyne che puoi assumere simultaneamente dipende dal livello del tuo personaggio, con un massimo di cinque cuochi Felyne da usare insieme.

Dal secondo cuoco in poi, dovrai pagare la Nonnina Felyne per assumere altri Felyne.

Ordina cibo

Quando ti siedi al tavolo della cucina, un Felyne viene a chiederti cosa vuoi ordinare. In seguito, scegli gli ingredienti da usare per la ricetta desiderata. I diversi ingredienti provocano diversi effetti al tuo personaggio. Ti consigliamo di usare numerose combinazioni diverse.



È arrivata una nuova bacheca nella cucina Felyne: la Bacheca Compagno.

La tua casa

Bacheca cucina

Nella bacheca della cucina, puoi gestire i diversi cuochi Felyne che lavorano per te. Se più Felyne cucinano insieme, dovrai pagare i pasti ordinati ma, allo stesso tempo, gli effetti del cibo saranno molto più efficaci. Inoltre, puoi chiedere ai cuochi Felyne che lavorano per te di cucinare piatti a base di carne o pesce, cambiare le loro uniformi o nominare un nuovo leader.



Cambia/Licenzia

Ti consente di trasformare un cuoco Felyne in compagno Felyne o di licenziare un Felyne.

Servizio BBQ

Puoi chiedere ai Felyne che lavorano per te di cucinare piatti a base di carne o pesce. Seleziona Servizio BBQ, quindi dai ai Felyne carne cruda od oggetti simili. Dopo che li avrai pagati, potrai goderti un bel piatto di carne alla brace al ritorno a casa da una missione. Più è alto il livello dei cuochi Felyne, più diventano cari i loro piatti. Tuttavia, le portate che preparano sono di qualità migliore.

I felyne

Puoi scegliere tra numerosi tipi di Felyne da assumere, ognuno specializzato in diversi tipi di ingredienti.

Livello felyne

Cucinando e ricevendo oggetti, i cuochi Felyne che lavorano per te possono aumentare il livello cucina e, di conseguenza, riuscire a cucinare una quantità più elevata di piatti e con maggiore competenza. Inoltre, aumentano anche le loro diverse abilità.

Livello informazioni

I cuochi Felyne raccolgono costantemente ogni tipo di informazione. Più è alto il livello delle informazioni di un cuoco Felyne, più importanti saranno i dati da lui raccolti. Ogni tanto, dialoga con i cuochi per scoprire le informazioni che hanno raccolto. Potresti persino ottenere un oggetto dai tuoi cuochi Felyne.

Specialità cibo

Si tratta di abilità misteriose che vengono attivate occasionalmente quando mangi un piatto preparato da un cuoco Felyne. Ogni cuoco Felyne dispone di tre tipi di specialità cibo attivabili. Per conoscere le abilità di un cuoco, consulta la Bacheca cucina. Se i cuochi Felyne sono di buon umore perché hai ordinato un tipo di portata che amano preparare, potrebbero creare un piatto in grado di attivare un'abilità Capriccio.



Capovillaggio - Sala di raccolta



Capovillaggio

Accetta le missioni

Nella modalità per un giocatore, il capovillaggio ti proporrà alcune missioni. Mentre parli con lui, compaiono un menu e un elenco di missioni.

Alcune missioni compaiono solo se soddisfi certe condizioni, altre vengono visualizzate in maniera casuale.

Richieste di missione

Tipo di missione

Indica il tipo di missione visualizzata, ad esempio Miss. di caccia, Miss. uccisione, Miss. di raccolta, ecc. Se un giocatore accetta una missione, viene visualizzata un'icona di richiesta di missione.

Miss. di caccia
(bianca)



Miss. uccisione
(rossa)



Miss. di raccolta
(verde)



*Il colore dell'icona cambia a seconda del tipo di missione.



Premio

L'importo che ricevi se porti a termine la missione. Alcune volte l'importo può diminuire a seconda dello sviluppo della missione.

Tassa contr.

L'importo della tassa da pagare per accettare la missione. Se riesci a completare la missione, ricevi il doppio dell'importo della tassa.

Lim. tempo

Tempo massimo a tua disposizione per completare la missione. Se il tempo scade prima del completamento, la missione fallisce.

Luogo

Luogo in cui si svolgerà la missione. Molti luoghi dispongono di una versione diurna e notturna e la stessa area geografica può cambiare notevolmente se visitata di giorno o di notte.

Segni di complemento livelli missioni

Segno porpora: indica che hai completato tutte le missioni per un livello.

Segno rosso: indica la presenza di almeno una missione nascosta da trovare. Riuscirai a soddisfare le condizioni necessarie?

Nessun segno: indica la presenza di missioni non ancora completate.

Esperienza di caccia in continuo sviluppo

Se completi un numero elevato di missioni e diventi un cacciatore di primo piano, potresti iniziare ad accettare le missioni proposte da un altro personaggio, oltre al capovillaggio.



Sala di raccolta

Sala di raccolta

Quando giochi con altri giocatori, puoi entrare nella sala di raccolta ubicata sul retro del villaggio per accettare le missioni. Nella sala di raccolta puoi cercare membri da invitare in una missione che hai già accettato o partecipare a una missione già accettata da un altro giocatore.

All'interno della sala, si trova la bottega del cacciatore, in cui potrai comprare oggetti di ogni tipo utili per le missioni e un tavolo in cui puoi eseguire azioni speciali.

Nella sala di raccolta

*Se utilizzi la funzionalità WLAN per collegarti in modalità wireless, assicurati di attivare l'interruttore WLAN della PSP™.



Una volta entrato nella sala di raccolta, devi scegliere se giocare in modalità online od offline. Se selezioni l'opzione offline, potrai accedere alla sala di raccolta senza eseguire il collegamento WLAN.

Se selezioni l'opzione online e la sala di raccolta online è impostata

nel modo manuale (configurazione che puoi modificare nelle opzioni del villaggio), dovrai scegliere la sala di raccolta a cui accedere.

Se la sala di raccolta online è impostata nel modo automatico, la prima sala di raccolta online verrà selezionata automaticamente.

Accetta le missioni nelle sale di raccolta

Le sale di raccolta ti consentono di affrontare missioni per più giocatori. Mentre parli con una delle ragazze nella reception, compare un menu contenente un elenco di missioni.

Differenze tra le missioni

All'interno della sala di raccolta, noterai la presenza di tre simpatiche ragazze nella reception, ognuna di loro desiderosa di proporti missioni impegnative per migliorare le tue abilità di cacciatore. All'inizio, tuttavia, potrai accettare solo le missioni proposte dalla prima ragazza a sinistra e dovrai dimostrare le tue abilità di cacciatore prima di ricevere proposte di missioni dalle altre due ragazze. Pare che la prima ragazza a destra proponga delle missioni di livello G...



Modalità wireless (Ad Hoc)

Se entri in una sala di raccolta dal villaggio e scegli la versione online, il gioco accede alla modalità Ad Hoc usando la funzionalità WLAN. Una volta impostata la modalità Ad Hoc, puoi entrare nella sala di raccolta online. Per questa modalità non è necessario collegarsi a una rete esterna (ad esempio Internet). Di conseguenza, per giocare con questa modalità, non hai bisogno di un punto di accesso WLAN né di un collegamento a Internet.

Utilizzo della modalità Ad Hoc

- Assicurati che l'interruttore WLAN sia attivato.
- Mentre sei all'interno della sala di raccolta, non disattivare l'interruttore WLAN.
- Per garantire la migliore esperienza di gioco in modalità wireless, i giocatori devono essere vicini tra loro.

Un massimo di quattro giocatori può entrare in una sala di raccolta contemporaneamente.

Nelle sale di raccolta online puoi svolgere le azioni seguenti

Affrontare una missione con altri giocatori

Un massimo di quattro giocatori può affrontare e completare una missione insieme. Se c'è una missione particolare che non riesci a superare da solo, puoi completarla collaborando con i tuoi compagni.

Partecipare alla caccia al tesoro

Si tratta di una missione per due giocatori. Cerca di trovare il massimo di tesori rari disseminati nel campo.

Inviare tessere della Gilda

Inviando delle tessere della Gilda agli altri giocatori, potrai incrementare il tuo livello di amicizia.

Scambiare gli oggetti

Puoi scambiare liberamente oggetti con i personaggi di altri giocatori.

Nota: puoi scambiare solo oggetti con valore di rarità 1, 2 e 3. Gli oggetti con valore di rarità uguale o superiore a 4, le armi, l'armatura e gli zenny non possono essere scambiati.

Scambio di compagni felyne

Puoi scambiare i tuoi compagni Felyne con quelli gli altri giocatori.

┌ Nelle missioni accettate nelle sale di raccolta online
non puoi portare con te i compagni Felyne. ┐

Capitolo 1 - Sistema di gioco

Scuola d'addestramento

La scuola d'addestramento è stata progettata per insegnare tutte le tecniche necessarie per sopravvivere nella vita da cacciatore e migliorare le abilità di caccia. Qui potrai esercitarti in numerose situazioni specifiche, sotto lo sguardo attento dell'istruttore. Ascolta attentamente i consigli dell'istruttore e impegnati al massimo per superare i diversi esercizi.

*Durante le missioni della scuola d'addestramento, non puoi utilizzare gli oggetti personali né gli effetti prodotti dai pasti preparati dai tuoi cuochi Felyne. Inoltre, non puoi portare con te un compagno Felyne.

Regole della scuola d'addestramento

L'istruttore si occuperà personalmente di fornirti gli oggetti e l'equipaggiamento che puoi usare nella scuola. Non potrai portare a casa gli oggetti trovati durante l'addestramento, mentre potrai conservare i premi ottenuti.



Scelta del reggimento di addestramento

Nella scuola sono disponibili tre tipi di addestramento, ognuno con obiettivi diversi.

Addestramento principianti

Questo addestramento è rivolto ai cacciatori aspiranti o alle prime armi e include alcuni esercizi che ti aiuteranno a familiarizzarti con tutte le armi che potrai usare. Nelle prime partite, ti consigliamo di partecipare a questo addestramento per scoprire i retroscena della vita da cacciatore.

Addestramento gruppo

Poiché questo addestramento è rivolto a gruppi di cacciatori, significa che i mostri da affrontare sono più forti rispetto a quelli della modalità per un giocatore. Ti consigliamo quindi di collaborare con altri cacciatori per sconfiggere i mostri.

Addestramento da solo

Questo addestramento è stato progettato per insegnarti a giocare in maniera efficace in modalità singola. Hai la possibilità di scegliere tra numerosi esercizi che richiedono un certo livello di abilità.

*Se giochi per la prima volta, non puoi accedere agli esercizi in modalità singola, che saranno disponibili dopo che avrai completato un certo numero di missioni assegnate dal capovillaggio.



Capitolo 1 - Sistema di gioco

Tessere della Gilda

Le tessere della Gilda sono le prove delle gesta dei cacciatori. Oltre a includere informazioni di base su un personaggio, le tessere mostrano dati aggiornati sulle missioni completate, sui tesori trovati, sui mostri sconfitti, ecc. Nella sala di raccolta, puoi dare e ricevere tessere della Gilda con altri cacciatori come segno di amicizia.



Esaminare: Ti consente di consultare i dati contenuti nella tessera.

Modificare: Ti consente di modificare il contenuto della tessera.

Dare: Ti consente di dare la tessera ad altri giocatori. L'opzione è disponibile solo in una sala di raccolta online.

Elenco tessere: Ti consente di visualizzare un elenco di tutte le tessere ricevute dagli altri giocatori. Se lo desideri, puoi anche aggiungere una breve nota a ogni tessera.

Ricezione delle tessere della Gilda

Nelle sale di raccolta online puoi ricevere tessere della Gilda da altri giocatori. Quando ricevi una tessera, compare una finestra. Se in quel momento stai facendo qualcos'altro, un'icona compare nella parte superiore dello schermo.



Nella finestra visualizzata, seleziona Salva per salvare la tessera ricevuta. Se hai completato i preparativi di partenza, non puoi ricevere tessere della Gilda.

Segreti della tessera della Gilda

Materiale della tessera della Gilda

La tua prima tessera della Gilda è di carta, ma se soddisfi determinate condizioni, cambia di materiale. Quali sono queste condizioni...?

Livello di amicizia

Il livello aumenta se completi delle missioni assieme ai tuoi compagni. Una volta raggiunta una certa quantità di punti, potresti ricevere un premio proprio da qualcuno della tua gilda...

Premi e titoli

Man mano che completi missioni sempre più impegnative, la tua reputazione presso gli abitanti del villaggio e le gilde cresce e puoi guadagnare premi e titoli. Puoi consultare tutti i premi e titoli conseguiti sulla tua tessera della Gilda. Inoltre, puoi cambiare un titolo in qualunque momento, e consultare le modifiche sulla tessera della Gilda. Per ottenere premi e titoli, oltre a completare numerose missioni, dovrai usare al meglio le varie strutture presenti nel villaggio Pokke.

Compagni felyne

I compagni Felyne ti possono accompagnare durante le missioni.

Nel corso della missione, il Felyne ti segue ed effettua varie azioni per aiutarti.

Puoi portare con te un solo compagno Felyne alla volta.

Se lo desideri, puoi dare i tuoi Felyne agli altri giocatori.



Uso dei compagni felyne

Per usare un compagno Felyne, puoi ricorrere ai seguenti metodi.

Rivolgiti alla Nonnina Felyne

In alcune occasioni, la Nonnina Felyne ti presenterà dei compagni Felyne. In questo modo puoi anche assumere dei cuochi Felyne.

Ricevi un Felyne da un altro giocatore

Puoi anche usare i comandi che ti consentono di dare e trasferire i Felyne per ricevere compagni Felyne da altri giocatori.

Assegna un altro lavoro a un Felyne

Puoi fare in modo che un cuoco Felyne che lavora per te cambi occupazione e diventi un compagno Felyne. Seleziona l'opzione Cambia/Licenzia dalla Bacheca Compagno, quindi scegli i Felyne che devono cambiare occupazione.

*Puoi anche eseguire l'operazione opposta e trasformare un compagno Felyne in cuoco Felyne. Puoi cambiare la classe di lavoro di un Felyne tutte le volte che vuoi, senza ripercussioni sulle sue statistiche.

Informazioni sul recupero

Non appena i compagni Felyne subiscono una certa entità di danni, scavano una tana sottoterra e vi rimangono fino a quando non recuperano una condizione fisica ottimale.

Durante il recupero, accanto al nome del Felyne viene visualizzata una di queste due icone. Se il Felyne ha subito ingenti danni, avrà bisogno di molto più tempo per recuperare.

Icona a sinistra:
recupero
(normale)



Icona a destra:
ripristino
(danni gravi)



Le missioni in cui non puoi utilizzare un compagno felyne

Nei seguenti tipi di missione, non puoi portare con te un compagno Felyne:

■ Missioni accettate nelle sale di raccolta online

*Nelle sale di raccolta offline, invece, puoi portarti dietro un Felyne

■ Missioni della scuola d'addestramento

■ Missioni di caccia al tesoro

■ Alcune altre missioni

Capitolo 2 - Come cacciare

Comandi per le missioni

Mentre non stai imbracciando un'arma pronta all'uso, tieni premuto il tasto **R** e premi i tasti **△** e **○** insieme per eseguire l'azione speciale di ciascuna arma.

■ Premi e rilascia:

spostare la telecamera per riprendere nella direzione in cui guarda il giocatore

■ Tieni premuto:

aprire la finestra di selezione degli oggetti

Tasto **△** o tasto **○**: selezionare oggetto

Tasto **△** o tasto **×**: selezionare proiettile o bottiglia (solo artigliere)

Tasto **L**

■ Correre (mentre tieni premuto e ti sposti)

■ Azione speciale per ogni arma (mentre imbracci un'arma pronta all'uso) Per saperne di più, leggi le istruzioni d'uso delle varie armi)

Tasto **R**

Pad analogico

■ Cambiare prospettiva telecamera

■ Eseguire le selezioni

tasto **START**

Aprire/chiudere menu

Capitolo 2 - Come cacciare

Comandi per le missioni



Tecnica per rialzarti rapidamente

Se vieni messo a tappeto, premi il tasto $\times$ mentre sposti il pad analogico un attimo prima di rialzarti. Così facendo, il tempo necessario per rialzarti si ridurrà e potrai eseguire una rapida azione di schivata nella direzione in cui sposti il pad analogico.

*Per usare questa tecnica, devi essere in grado di eseguire l'azione di schivata con rotolamento frontale.

Se vieni messo a tappeto mentre usi lo spadone, la spada, la lancia o la lancia-fucile, sposta il pad analogico nella direzione in cui vuoi alzare la guardia e tieni premuto il tasto **R** (puoi eseguire questa azione anche se non hai l'arma sguainata tenendo premuti i tasti Δ e $\square$ e premendo il tasto **R**). Così facendo, potrai metterti in guardia e rialzarti contemporaneamente.

Capitolo 2 - Come cacciare

Interfaccia schermata missione

In questa sezione ti spiegheremo come usare le varie schermate di gioco durante le missioni. Una volta che conoscerai il significato delle varie informazioni incluse nelle schermate, potrai gestire meglio la situazione in qualsiasi momento della partita.



1. Indicatore di Resistenza

L'indicatore scende ogni volta che il tuo personaggio corre o esegue schivate, alcuni attacchi speciali e altre azioni che richiedono resistenza. Se l'indicatore raggiunge lo zero, non potrai più eseguire queste azioni. La resistenza si ripristina con il passare del tempo, ma in periodi di tempo estesi la quantità massima che può contenere l'indicatore si riduce.

2. Tempo limite

Questo orologio indica il tempo restante a tua disposizione per completare la missione. La lancetta bianca si sposta con il passare del tempo, mentre quella rossa indica quando scade il tempo.

Puoi consultare il tempo preciso accedendo al menu del tasto START sotto Info missione.

3. Nomi personaggi e icone armi



In questa sezione vengono visualizzati l'elenco dei tuoi compagni e le icone corrispondenti che indicano il tipo di arma che usano. Inoltre, se un membro del tuo gruppo (te compreso) viene avvistato da un mostro gigante, un'icona a forma di occhio compare accanto al suo nome.

4. Personaggio alleato

Uno dei personaggi di un giocatore alleato che partecipa alla battuta di caccia assieme a te. Per facilitarne l'identificazione, il nome viene visualizzato al di sopra della sua testa. Collaborando insieme ad altri giocatori, potrai sfruttare al massimo l'esperienza di gioco di Monster Hunter ed eliminare con più facilità i mostri più ostici. Questi personaggi non sono presenti nella modalità per un giocatore.

Interfaccia schermata missione

5. Tipo arma

Se il tuo personaggio usa armi per combattimenti ravvicinati, viene visualizzata una spada, se usa una balestra vengono visualizzati dei proiettili e se usa un arco vengono visualizzate delle bottiglie.



Indica l'acutezza della tua arma per il corpo a corpo. Se usi l'arma continuamente, tende a spuntarsi e devi affilarla con una cote.



Indica la condizione delle munizioni usate per la balestra o la lancia-fucile. Quando usi le munizioni, i proiettili diventano grigi. Più proiettili colorati ci sono, più saranno le munizioni a tua disposizione. Se finisci le munizioni, sullo schermo compare un indicatore di ricarica.



Indica il tipo di bottiglia collegata al tuo arco e il numero di bottiglie che stai usando.

6. Indicatore salute

Indica lo stato di salute del tuo personaggio. Se scende a zero, il personaggio perde i sensi.

7. Personaggio del giocatore

Il personaggio creato nella modalità di creazione del personaggio e che stai attualmente controllando.

8. Mostro

Sulla mappa sono presenti moltissimi mostri, alcuni di dimensioni ridotte, altri che sembrano grandi quanto una montagna. Molti di questi mostri considerano gli umani come piccoli e succulenti spuntini. Se ti imbatti in un mostro troppo forte per te, ricorda che a volte la miglior difesa è la fuga.

9. Mappa

Mappa che indica la posizione dei vari personaggi. L'icona della freccia dello stesso colore dell'icona della tua arma indica la tua posizione attuale.

Se usi le palline di pittura o altri oggetti del genere, nella mappa puoi visualizzare anche la posizione dei mostri.

10. finestra Oggetti

Mostra l'oggetto equipaggiato.

Recupero naturale dopo aver subito danni

Quando subisci dei danni, la sezione dell'indicatore di salute di colore rosso si ripristina automaticamente con il passare del tempo. Tuttavia, se ricevi più colpi di seguito, questa sezione scompare e dovrai curarti da solo, manualmente.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Spadone

Il peso non è mai una debolezza. Lo spadone è un'arma pesante e letale in grado di sortire effetti micidiali con attacchi ben mirati.

Molto più potente rispetto a una normale spada, lo spadone può menare fendenti verso più mostri con attacchi laterali. Tuttavia, le dimensioni e il peso elevati la rendono un'arma alquanto lenta. Dopo ogni attacco con lo spadone, rimarrai momentaneamente indifeso. Per questo motivo, maneggiare questa arma richiede molta pratica. Poiché l'intera arma viene usata per bloccare gli attacchi nemici, la sua acutezza dura meno rispetto alle altre armi.

Uso dello spadone

Tasto colpo verticale
(tieni premuto per il colpo a carica)

Tasto colpo laterale

Tasti + colpo verso l'alto

Tasto guardia

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto e premi e insieme per alzare la guardia.

Tasto SELECT: calcio

Attacco combo con spadone

Ripetendo rapidamente un attacco dietro l'altro, potrai concatenare gli attacchi con lo spadone fino a quando riuscirai a mantenere il ritmo. Mentre esegui gli attacchi, hai la possibilità di cambiare la direzione del tuo personaggio.



Spostando il pad analogico verso sinistra, puoi dirigere il colpo verticale o laterale verso sinistra.

Spostando il pad analogico verso destra, puoi dirigere il colpo verticale o laterale verso destra.

Colpo a carica

Tenendo premuto il tasto , puoi caricare la potenza. In seguito, rilascia il tasto per sferrare un colpo con carica, più potente di un attacco normale. Tuttavia, mentre carichi il colpo sarai indifeso e non potrai muoverti.

Spada lunga

Arma bellissima e, allo stesso tempo efficace e letale. Più tagli provoca questa arma, più affilata diventa la sua lama.

Arma derivata dallo spadone, ma più leggera e in grado di eseguire sequenze di attacchi rapide e scorrevoli. Lo "spirito" rilasciato da un abile spadaccino mentre brandisce quest'arma è in grado di sprigionarne l'intero potenziale. Tuttavia, la sua lama è estremamente delicata e, di conseguenza, non può essere usata per le azioni di guardia.

Uso della spada lunga

Tasto colpo in avanti

Tasto affondo

Tasti + colpo esteso

Tasto lama spirito

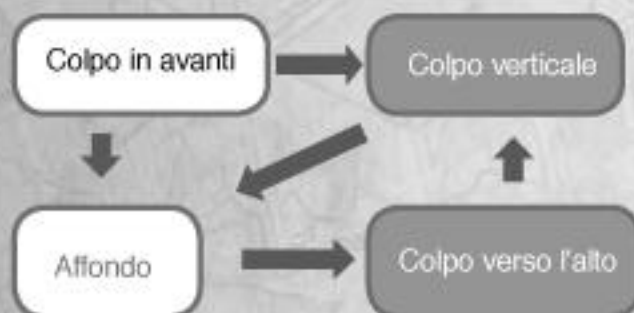
(se il tuo indicatore di spirito è sufficientemente pieno, puoi eseguire il colpo più volte)

*Puoi sferrare il colpo anche tenendo premuto e premendo e insieme mentre l'arma è nel fodero.

Uso delle armi

Attacco combo con spada lunga

Così come gli attacchi con lo spadone, se effettuati con il giusto tempismo, gli attacchi con la spada lunga possono essere concatenati con altri attacchi con spada. Il colpo verticale e il colpo verso l'alto richiedono l'esecuzione di una mossa congiunta.



Inoltre, se nell'indicatore di spirito è presente l'energia Lama Spirito, puoi usare l'attacco Lama Spirito dopo ogni attacco premendo il tasto **R**.

Lama Spirito

Ogni volta che sferri degli attacchi normali contro i mostri con le spade, riempi l'indicatore di spirito. Premi il tasto **R** per sferrare un potente attacco Lama Spirito usando il contenuto dell'indicatore. La potenza dell'attacco dipende dalla percentuale di riempimento dell'indicatore.

*Se riesci a riempire completamente l'indicatore, la potenza dell'attacco e l'acutezza dell'arma aumentano temporaneamente.



Spada

Arma leggera e versatile che può essere utilizzata con buoni risultati da principianti così come da veterani di mille battaglie.

La spada è efficace sia per le azioni offensive sia per quelle difensive e può essere imbracciata facilmente dai principianti. Essendo un'arma relativamente piccola, non ostacola l'utilizzo di altri oggetti. Inoltre, può essere facilmente aggiornata con effetti velenosi e paralizzanti, per aiutare i giocatori alleati.

Uso della spada a una mano

Tasto **△**: colpo in basso

Tasto **○**: colpo rotante

Tasti **△ + ○**: attacco con salto

Tasto **R**: guardia

Tasto **○** durante la guardia: attacco con guardia

Tasto **△** durante la guardia: colpo verso l'alto

Tasto **□** durante la guardia: usare oggetto

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per alzare la guardia.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Attacco combo con spada

Premi il tasto di attacco con il giusto tempismo per associare più attacchi tra loro.



Uso degli oggetti con l'arma sguainata

Mentre la spada a una mano è sguainata e pronta per l'uso, puoi usare altri oggetti, a differenza di ciò che succede con altre armi.

Doppie lame

Asso nella manica estremamente potente, sferra attacchi così furiosi da poter cambiare il corso di una battaglia.

Questo stile di attacco mette da parte la difesa per adottare una tattica puramente offensiva. Sebbene quest'arma derivata dalla spada a una mano risulti a volte difficile da maneggiare, è in grado di sferrare attacchi multipli di incredibile velocità. Inoltre, grazie alla sua abilità di Demonizzazione, risulta molto più potente di quanto non possa sembrare.

Uso delle doppie lame

Tasto **△** colpo in basso

Tasto **○** colpo rotante a destra

Tasti **△** + **○** attacco con affondo

Tasto **R** Demonizzazione

(se sei in modalità Demonizzazione annulla la modalità).

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per attivare la modalità Demonizzazione.

*Gli attacchi combo eseguiti con il tasto **△** possono essere modificati per eseguire il colpo rotante con il tasto **○** e per eseguire la capriola in avanti con il tasto **×**.

Demonizzazione

Estraendo l'arma e premendo il tasto **R**, puoi ottenere temporaneamente i poteri di demone. In questa modalità, la potenza di attacco aumenta in maniera significativa, mentre la resistenza diminuisce progressivamente.

Per uscire dalla modalità Demonizzazione, premi il tasto **R** in qualsiasi momento o aspetta che la resistenza si esaurisca. Mentre sei in questa modalità, le sequenze di attacco con le doppie lame cambiano e puoi scoprire nuove e potenti mosse.

Uso delle armi

Martello

La miglior difesa è l'attacco. Arma di grandi dimensioni e potenza, da usare per azioni offensive senza esclusioni di colpi, annientando tutto ciò che trovi sulla tua strada.

Sebbene sia una delle armi per combattimenti ravvicinati dal maggiore potenziale offensivo, risulta incredibilmente leggera e funzionale. Tuttavia, non ha alcun potere difensivo contro gli attacchi nemici e ha un raggio di attacco limitato, caratteristiche che rendono il suo uso particolarmente rischioso. Ciononostante, grazie alla varietà dei suoi colpi carichi e alla sua potenza devastante, quest'arma è in grado di intimorire persino i mostri giganti e può essere usata per sferrare folate di attacchi di ogni genere.

Uso del martello

Tasto **△**: colpo basso
*Non può essere ripetuto più di tre volte.

Tasto **○**: colpo laterale

Tasto **R**: caricare la potenza del colpo caricato

Rilascia il tasto **R** per attaccare. Questo attacco presenta tre livelli. *Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per caricare la potenza del colpo caricato.

*Mentre carichi, la resistenza diminuisce.

Colpo caricato

Tenendo premuto il tasto **R** prima di sferrare il colpo, puoi aumentare la potenza del colpo caricato. A seconda di quanto tempo tieni premuto il tasto **R**, vi sono tre livelli di potenza. Se carichi il colpo al massimo e lasci il tasto **R** mentre corri, riuscirai a sferrare il devastante attacco Turbine. Mentre esegui il movimento rotatorio, premi il tasto **△** per sferrare gli attacchi finali che corrispondono al numero di volte che giri. Se carichi l'attacco al massimo e lasci il tasto **R** mentre sei fermo, riuscirai a sferrare un colpo devastante di martello.

Tasto **△** al secondo o terzo giro: attacco a due livelli

Tasto **△** al quarto o quinto giro: pugno rotante

*Se premi il tasto **R** subito dopo aver eseguito un colpo caricato, potrai passare direttamente alla prossima carica. Tuttavia, se hai appena eseguito un colpo con il livello massimo di carica, ciò non è possibile.

Attacchi combo

Colpo laterale



Colpo basso

Colpo laterale



Colpo caricato

*Premendo il tasto **×** puoi passare rapidamente a un'azione di schivata.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

▶ Corno da caccia ◀

Combinando diversi suoni, potrai cambiare le abilità tue e dei tuoi commilitoni.

Puoi usarlo per aumentare la potenza d'attacco del martello e per suonare diverse melodie, in grado di modificare le condizioni tue e dei tuoi commilitoni. A seconda delle combinazioni di suoni usate nel Recital, potrai aumentare la forza e la capacità di recupero tue e dei tuoi commilitoni, nonché cambiare le condizioni dello status. Questa preziosissima arma ti consente di aumentare la potenza degli attacchi ravvicinati.

Uso del corno da caccia

Tasto **△**: colpo destro
*Può essere eseguito più volte consecutivamente

Tasto **○**: spinta
*Può essere eseguita più volte consecutivamente

Tasti **△** + **○**: colpo sopra la testa

Tasto **R**: avviare/terminare il Recital
Dopo aver riposto il corno da caccia, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per iniziare il Recital.

Recital

Se hai l'arma sguainata o durante un attacco, premi il tasto **R** per passare alla modalità Recital. Durante la tua performance, puoi produrre un massimo di tre diversi toni premendo i tasti **△**, **○** e **□** o i tasti **○** e **△** insieme.

Tasto **△**, tasto **○**, tasto **□**
Tasto **△**: nota 1
Tasto **○** o tasto **□**: nota 2
Tasti **○** + **△**: nota 3
Tasto **R**: passare all'attacco ravvicinato

Attacco combo



Indicatore di musica

Durante la tua performance, nell'indicatore di musica posto nella parte superiore dello schermo vengono visualizzate le icone delle note. Il colore delle icone delle note cambia a seconda del tipo di melodia riprodotta; inoltre, combinando i diversi colori delle note, potrai produrre vari tipi di effetti.



Se mandi a segno più colpi potenti sulla testa di un mostro usando il martello o il corno da caccia, potresti riuscire a stordirlo momentaneamente.

▶ Lancia ◀

Vera e propria forza ambulante, in grado di annientare qualsiasi obiettivo e contrastare ogni attacco possibile con uno scudo gigante.

Questa lancia gigante ha un'incredibile potenza perforante e una portata molto ampia. Sebbene sia necessaria una grande abilità per maneggiarla, a causa del peso elevato, il suo scudo spesso e resistente compensa gli eventuali momenti di vulnerabilità. Per usare al meglio quest'arma, ti consigliamo di avanzare in maniera furtiva e con passi laterali e, in seguito, di caricarla e scatenare il suo potere devastante.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Uso della lancia

Tasto **△**: affondo medio
*Può essere ripetuto rapidamente per tre volte al massimo

Tasto **○**: affondo alto
*Può essere ripetuto rapidamente per tre volte al massimo

Tasti **△ + ○**: carica

Tasto **△** durante la carica: colpo di grazia

Tasto **○** durante la carica: arresta

Tasto **R**: guardia

Tasto **△** o **○** durante la guardia: attacco con guardia

Tasti **△ + ○** durante la guardia: carica

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per attivare la guardia istantanea.

Se usi il pad analogico e il tasto **X** subito dopo che hai sferrato un attacco, puoi eseguire rapidamente un passo all'indietro o laterale. Se invece premi il tasto **○**, **△** o **X** dopo una schivata, puoi passare al prossimo attacco o alla prossima schivata.

Movimenti e attacchi con guardia

Mentre alzi la guardia usando il tasto **R**, puoi continuare ad attaccare e a muoverti.

Colpi caricati

Premendo insieme i tasti **△** e **○**, puoi estrarre la lancia e sferrare un colpo caricato. Caricando l'attacco in mezzo a un gruppo di mostri, puoi farli sparpagliare. Caricando l'attacco contro un nemico di grandi dimensioni, puoi aumentare i danni inflitti. L'esecuzione dei colpi caricati consuma la resistenza.

Lancia-fucile

Distruzione e deviazione sono le caratteristiche di questa macchina di precisione senza difetti apparenti.

Associa l'invulnerabilità della lancia alla potenza devastante di un cannone con polvere da sparo. Inoltre, è in grado di sferrare l'attacco del Fuoco di Wyvern, che simula il soffio infuocato di una razza di mostri, per trasformare la lancia in un'arma con una potenza da sparo eccezionale. Tuttavia, l'uso della polvere da sparo ne riduce l'acutezza, mentre l'attacco del Fuoco di Wyvern surriscalda notevolmente l'arma, rendendola più difficile da maneggiare.

Uso della lancia-fucile

Tasto **△**: affondo in avanti
(può essere ripetuto rapidamente per tre volte al massimo)
Premi il tasto **△** mentre ti sposti:
affondo alto rapido

Tasto **○**: fuoco

Tasti **△ + ○**: colpo verso l'alto

Tasto **R**: guardia

Tasto **△** durante la guardia: attacco con guardia

Tasto **○** durante la guardia: ricarica

Tasti **△ + ○** durante la guardia: Fuoco di Wyvern *Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto **R** e premi **○** e **△** insieme per attivare la guardia istantanea.

Se usi il pad analogico e il tasto **X** subito dopo aver sferrato un attacco, puoi eseguire rapidamente un passo all'indietro o laterale. Se invece premi il tasto **○**, **△** o **X** dopo una schivata, puoi passare al prossimo attacco o alla prossima schivata.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Fuoco

Con questo attacco si accende la polvere da sparo contenuta nella camera di scoppio e viene lanciato un colpo di cannone.

Il tipo di attacco e la potenza variano a seconda del tipo di lancia-fucile. Inoltre, non è necessario acquistare munizioni per eseguire questo attacco, come succede con la balestra. Quando la camera di scoppio è vuota, non devi fare altro che ricaricare l'arma.

*Se l'acutezza dell'arma raggiunge il livello minimo (indicatore di acutezza color rosso lampeggiante), non puoi eseguire questo attacco.

Fuoco di Wyvern

Attacco che simula il soffio dei mostri. Una volta sferrato, devi aspettare che l'arma si raffreddi.

Punti in comune con la lancia

Le similitudini con la lancia sono la possibilità di spostarti e attaccare durante la guardia e il fatto che l'azione di schivata standard è un passo all'indietro e non una capriola in avanti.

Puoi eseguire attacchi consecutivi usando la lancia e la lancia-fucile combinando i tasti  e .

Balestra

Quest'arma, che supporta i proiettili e la retro-guardia, si adatta a qualsiasi situazione cambiando le munizioni.

Cannone gigante portatile che ti consente di lanciare proiettili a lunghe distanze usando la polvere da sparo. Rispetto alla spada, il suo utilizzo comporta meno rischi. Tuttavia, l'unica armatura che puoi usare con quest'arma funziona solo con gli artificieri, con una conseguente riduzione della potenza difensiva. Inoltre, quando le munizioni finiscono, dovrai comprarne di nuove per poter utilizzare l'arma. In virtù di queste caratteristiche, l'uso di quest'arma richiede tattiche molto diverse rispetto alle armi per i combattimenti ravvicinati.

Balestra pesante e leggera

Balestra leggera

Arma relativamente leggera e maneggevole, con alcuni modelli che consentono di sparare ripetutamente alcuni tipi speciali di munizioni.

Balestra leggera

Balestra molto più pesante e lenta, si riscatta con l'elevata potenza distruttiva dalla lunga distanza.

Uso della balestra

Tasto  ricarica

Tasto  fuoco

Tasti  +  attacco ravvicinato

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto  e premi  e  insieme per eseguire una ricarica rapida.

Cambio proiettili: tieni premuto il tasto  per aprire la finestra Oggetti, quindi usa il tasto  o  per passare da un tipo di munizione all'altro.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Come alternare tra la vista dalla spalla con la balestra e la schermata del mirino

Durante una missione, apri il menu del tasto START, seleziona Opzioni, quindi Mira semplice con balestra per decidere come alternare tra la mira semplice e la schermata del mirino.

Tipo 1

Tasto **R**: passare alla schermata del mirino

Tieni premuto il tasto **L** Movimenti mira
mentre usi i tasti direzionali: semplice

Tipo 2

Tasto **R**: passare alla schermata del mirino

Tieni premuto il tasto **R** passare alla mira semplice
(sposta la visuale con i tasti direzionali)

Durante una missione, apri il menu del tasto START, seleziona Opzioni, Comandi mira, quindi scegli se posizionare o meno la telecamera alle spalle del tuo personaggio mentre usi la mira semplice.



Comandi della schermata del mirino

Mentre usi la schermata del mirino, la prospettiva diventa quella del personaggio e potrai prendere la mira con più precisione. Allo stesso tempo, mentre usi questa schermata non potrai spostarti.

Tasto **△**: ricarica

Tasto **○**: fuoco

Pad analogico: spostare la visuale

Tasti direzionali (mentre usi il mirino da cecchino): cambiare ingrandimento bersaglio

Tasti direzionali (mentre usi il mirino normale): spostare la visuale

Tasto **R** (vista dalla spalla con balestra - tipo 1): tornare alla schermata principale

Tasto **R** (vista dalla spalla con balestra - tipo 2): tornare alla schermata principale

Tieni premuto il tasto **R** (vista dalla spalla con balestra - tipo 2): passare alla modalità di mira semplice

Arco

Arma mortale dalla portata illimitata. I mostri che subiscono i suoi attacchi dovranno affrontare una pioggia di frecce.

Quest'arma leggera e portatile è molto versatile e si adatta a ogni tipo di caccia. Può essere usata a medie o lunghe distanze, caricata per aumentare la potenza di tiro e combinata con sostanze speciali per produrre ogni tipo di effetti speciali. Tuttavia, usando quest'arma potrai proteggerti solo con armature per artigiani. Di conseguenza, ti conviene rimanere a una distanza di sicurezza dalla preda.

Capitolo 2 - Come cacciare

Uso delle armi

Uso dell'arco

Tasto  sguainare l'arco
(lascia  per sparare)

Tasto  attacco ravvicinato

Tasti  +  applica sostanza

Tasto  mira (puoi usare anche i tasti direzionali)

*Mentre non usi l'arma attivamente, tieni premuto  e premi  e  insieme per eseguire un attacco ravvicinato.

*Mentre sguaini la corda dell'arco, puoi premere  o  per eseguire azioni di schivata.

Cambio bottiglie: tieni premuto il tasto  per aprire la finestra Oggetti, quindi usa il tasto  o  per selezionare la bottiglia da usare.

Estrazione dell'arco

Sguainando l'arco e caricando al massimo la potenza, potrai sferrare un attacco con tutta la potenza distruttiva della freccia. Mentre carichi, ti puoi spostare. Il risultato dell'attacco sferrato dipende dal periodo di tempo della carica e dal tipo di arco utilizzato.

Per caricare la potenza, tieni premuto il tasto .

Per sferrare un attacco di potenza proporzionale al tempo di ricarica, rilascia il tasto .

*Mentre carichi, la resistenza diminuisce.

Uso delle sostanze

Usando diverse bottiglie di sostanze in cui immergere le punte delle frecce, aggiungerai vari effetti al lancio di queste ultime. Per collegare una bottiglia all'arco, premi i tasti  e  insieme.

Il tipo di sostanza che usi viene visualizzato al di sotto dell'indicatore di resistenza. Le sostanze di grandi dimensioni indicano una riserva di 10 bottiglie, mentre una bottiglia piccola indica una riserva di una sola bottiglia. Per ogni freccia lanciata viene usata una bottiglia.

Tipi di sostanze ed effetti che provocano



Sostanza energia

Aumenta la potenza di attacco della freccia.



Sostanza veleno

Aggiunge un effetto velenoso alla freccia.



Sost. Att. Ravvic

Efficace se usata nei combattimenti ravvicinati.



Sostanza paralisi

Aggiunge un effetto paralizzante alla freccia.



Sostanza pittura

Aggiunge un effetto pittura alla freccia.



Sostanza sonno

Aggiunge un effetto soporifero alla freccia.

*Alcuni archi incrementano gli effetti del veleno, della paralisi, ecc.

Dettagli equipaggiamento

L'equipaggiamento usato da un cacciatore presenta numerose statistiche, che possono essere visualizzate selezionando una parte dell'equipaggiamento nella cassa degli oggetti o sotto Dett. equipagg. nel menu del tasto START. Se un'abilità influenza le statistiche di una parte dell'equipaggiamento, i dati statistici interessati vengono visualizzati in verde.

Statistiche arma

Attacco: indica la potenza dell'arma. Alcune armi forniscono dei bonus alla potenza difensiva.

Affinità: dato percentuale che indica la possibilità che un'arma esegua un colpo potente e decisivo.

Acutezza: indica l'acutezza dell'arma.

Attributo elemento: indica la forza dell'elemento dell'arma. Accanto ai cinque elementi di base (fuoco, acqua, tuono, ghiaccio e drago), ve ne sono altri in grado di avvelenare o paralizzare i mostri.

Nota: indica le note che possono essere suonate dal cacciatore. Sono presenti sette note e i vari effetti che si possono produrre combinando le note è una delle caratteristiche principali del corno da caccia.

Tipo e livello sparo: tipo di cannone usato con la lancia-fucile e il livello della sua potenza d'attacco. La portata degli attacchi varia a seconda del tipo di cannone. Più è alto il livello del cannone, più è maggiore la potenza dei suoi attacchi. I livelli disponibili sono cinque.

Ricarica: tempo necessario per ricaricare una balestra.

Rinculo: entità del rinculo prodotto durante l'uso della balestra.

Livello mod: indica il livello di aggiornamento della balestra. Gli aggiornamenti possono essere acquistati nella bottega equipagg. del villaggio.

Cap: indica il tipo e la capacità delle munizioni usate con la balestra. I proiettili che possiedi ma che non possono essere usati con la balestra presentano una X al di sopra della loro icona nella finestra dei dettagli.

Attacco caricato: indica il tipo e il livello della freccia usata con ciascun livello dell'attacco caricato dell'arco. Più è alto il livello, maggiore sarà la potenza dell'attacco sferrato.

Rivestimento utilizz.: tipi di sostanza che possono essere applicati all'arco utilizzato. Così come con i proiettili della balestra, le sostanze che non possono essere applicate all'arco utilizzato presentano una X al di sopra della loro icona nella finestra dei dettagli dell'oggetto.

Statistiche armatura

Difesa

Entità dei danni provocati all'armatura dagli attacchi subiti.

Resistenza

Resistenza dell'armatura ai diversi tipi di attacchi degli elementi. Più è alto è il livello, maggiori sarà la capacità di protezione dell'armatura.

Livello

Livello di aggiornamento. Indica il livello degli aggiornamenti per l'armatura, che possono essere acquistati nella bottega equipagg.

Punti abilità

Indica il tipo e il livello dei punti dell'abilità associata all'armatura.

Capitolo 2 - Come cacciare

Dettagli equipaggiamento

Arma comune e statistiche armatura

Tipo di cacciatore

Tipo di cacciatore che può usare una particolare arma o armatura. I cacciatori si dividono in spadaccini e artiglieri e i tipi di equipaggiamento che possono usare dipendono dalla categoria a cui appartengono.

Rarità

Ogni parte di equipaggiamento ha un valore di rarità compreso tra 1 a 10. Più alto è il valore, più risulta rara e preziosa la parte di equipaggiamento.

Spazi

Consentono di aggiungere elementi decorativi all'equipaggiamento utilizzato. Il numero di cerchi indica gli spazi disponibili.

Stile unico

Sebbene sia naturale limitarsi a creare un personaggio sempre più forte, a volte potresti voler dedicare un po' di tempo alla scelta del suo abbigliamento, prima di passare alla caccia vera e propria. Se è ciò che desideri, non preoccuparti, ci sono in giro oggetti ben nascosti che ti faranno brillare gli occhi...

Pasti e resistenza

La carne cotta, la carne arrosto e altri tipi di carne possono essere usati per ripristinare immediatamente il livello massimo della resistenza, visto che quest'ultima si riduce con il passare del tempo. Tuttavia, ci vuole del tempo per cuocere la carne e, se la bruci, potrebbe produrre effetti indesiderati...



Spiedo da BBQ



Ti consente di arrostitire la carne cruda e di renderla commestibile per il tuo personaggio. Può essere usato solo se disponi di carne cruda. Osserva il colore della carne per verificare il punto di cottura, quindi premi il tasto  quando credi sia pronta. Anche la musica riprodotta mentre cucini la carne può indicarti a che punto è la cottura.

Oggetti commestibili

Le icone su cui vengono visualizzati i simboli dei denti indicano che per usare l'oggetto in questione occorre mangiarlo. L'icona compare soprattutto sulla carne cotta e su certi tipi di piante. Se un oggetto non presenta i simboli dei denti, non è commestibile, anche se si tratta di carne o di una pianta.



A tavola!



Oggetti per rintracciare i mostri

Nelle grandi mappe del gioco, i mostri potrebbero trovarsi ovunque. Di conseguenza, se stai cercando un mostro in particolare, ti consigliamo di usare uno degli oggetti seguenti. Poiché un cacciatore degno di tale nome deve usare al meglio gli oggetti di cui dispone, ti consigliamo di studiare con attenzione tutte le loro caratteristiche.

Posiziona la carne cruda al suolo per attirarli



Uso delle palline di pittura

Le palline di pittura (o cartucce di pittura o frecce ricoperte di pittura) possono essere usate per tenere traccia di qualsiasi mostro che colpiscono, in qualunque punto della mappa, per un periodo di tempo limitato.



Capitolo 3 - Contenuti speciali

Installazione dati

Installazione dati è una funzionalità che consente di ridurre i tempi di caricamento dei dati di gioco grazie al salvataggio dei dati installati su un Memory Stick Duo™ e all'utilizzo di questi dati assieme all'UMD™ durante la partita.

Per utilizzare questa funzionalità, devi disporre di un Memory Stick Duo™ con almeno 580 MB di spazio libero.

Mentre usi Installazione dati, non rimuovere l'UMD™ di Monster Hunter Freedom Unite™ dal sistema PSP™.

Salvataggio dei dati installati

Grazie ai dati installati, è possibile caricare e salvare dati di gioco dall'UMD™ e dal Memory Stick Duo™ simultaneamente.

Seleziona Installazione dati dal menu di gioco e segui le istruzioni visualizzate per salvare i dati.



Il salvataggio dei dati installati richiede alcuni minuti.

Durante l'operazione, non estrarre il Memory Stick Duo™ dalla PSP™ e non spegnere quest'ultima. Verifica che la batteria della PSP™ sia sufficientemente carica o collega la PSP™ a una presa a muro usando il cavo di alimentazione AC prima di salvare i dati.

Attivazione/disattivazione Installazione dati

L'opzione Installazione dati va attivata nella schermata delle opzioni di gioco.

Dal menu di gioco, seleziona Opzioni o apri le opzioni nel menu del tasto START mentre ti trovi nel villaggio, quindi seleziona e attiva Installazione dati.



*Per usare l'opzione Installazione dati, il Memory Stick Duo™ su cui sono stati salvati i dati installati deve rimanere sempre collegato alla PSP™ mentre giochi a Monster Hunter Freedom Unite™.

*Durante il caricamento dei dati installati, la spia accesso Memory Stick Duo™ lampeggia e non devi assolutamente rimuovere il Memory Stick Duo™ dalla PSP™.

Capitolo 3 - Contenuti speciali

Scarica

Seleziona Scarica dal menu di gioco per collegare il tuo sistema PSP™ a una rete wireless tramite funzionalità WLAN di PSP™ e scaricare vari bonus e missioni.

Il servizio è gratuito e non è necessario effettuare alcuna registrazione (*).

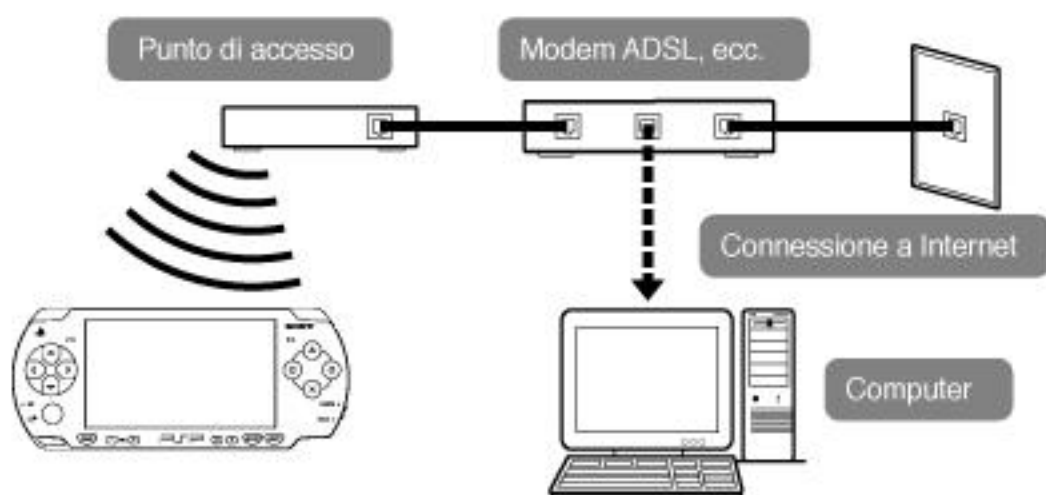
Una volta scaricate, puoi accettare le missioni nella sala di raccolta o nella scuola di addestramento in qualsiasi momento.

*Devi poter accedere a una rete wireless collegata a Internet. L'accesso a Internet potrebbe essere a pagamento.

Esempio di connessione alla rete

I dispositivi di rete, i metodi di connessione e le impostazioni variano a seconda dei componenti hardware utilizzati.

Connessione alla rete tramite punto di accesso



Per saperne di più sulla modalità Infrastruttura, consulta il manuale di istruzioni della PSP™.

I servizi di download sono limitati.

In alcuni casi, i servizi online possono essere interrotti senza preavviso.

Note di utilizzo

Prima di selezionare Scarica nel menu di gioco, assicurati di aver attivato l'interruttore WLAN della PSP™ e che non sia disattivato prima di tornare al menu di gioco.

La funzionalità online di questo gioco è stata sviluppata utilizzando un software creato da NetBSD Foundation, Inc e dai suoi partner associati.

Dispositivi richiesti

Per usare la funzionalità Scarica, devi disporre del sistema PSP™ che usi normalmente per giocare a Monster Hunter Freedom Unite™, l'UMD™ di Monster Hunter Freedom Unite™ e i seguenti dispositivi hardware e di connessione.

Leggi attentamente i manuali dei vari dispositivi e assicurati di usarli correttamente. Prima di usare la funzione Scarica, assicurati di disporre di aver impostato e collegato correttamente tutti i dispositivi hardware.

Memory Stick Duo™

Questo dispositivo è necessario per salvare i dati scaricati.

Connessione alla rete a banda larga

In genere si tratta di connessioni ADSL, via cavo o FTTH. Inoltre, per attivare la connessione, è necessario firmare un contratto con un fornitore di servizi Internet.

Accessori per il collegamento alla rete a banda larga

Per collegare il modem ADSL o altri dispositivi alla rete, devi disporre delle schede wireless e dei cavi necessari.

Punto di accesso WLAN

La rete WLAN deve essere compatibile con la funzionalità WLAN della PSP™. Per motivi di sicurezza, ti consigliamo di configurare i codici SSID e WEP.

Computer, ecc.

Per configurare il punto di accesso WLAN, potresti aver bisogno di un computer. Per saperne di più sulla configurazione del punto di accesso, consulta il manuale di istruzioni del dispositivo hardware relativo al punto di accesso.

Connessione

Dopo aver selezionato Scarica, segui le istruzioni seguenti. Durante la configurazione della rete, se necessario, consulta i manuali relativi alle impostazioni di connessione del fornitore di servizi Internet e del dispositivo hardware relativo al punto di accesso.

1 Seleziona Scarica nel menu di gioco

Attiva l'interruttore WLAN del sistema PSP™ e seleziona Scarica dal menu di gioco.

2 Seleziona il metodo di connessione

Dopo aver selezionato Scarica nel menu di gioco, viene visualizzata la schermata di connessione alla rete.

Se hai già impostato correttamente la rete, non devi far altro che selezionare il nome della rete a cui collegarti.

► Passa alla fase 4

Se non hai ancora configurato la rete o le impostazioni di connessione non vengono visualizzate, scegli l'opzione per creare una nuova connessione.

► Passa alla fase 3

*Le impostazioni di connessione utilizzate in questa fase devono essere configurate separatamente dalle impostazioni di ciascun punto di accesso che userai.

3 Scegli le impostazioni di rete

Dopo aver selezionato il nome della connessione, imposta la rete WLAN in base alle tue esigenze.

Cerca

Ti consente di eseguire la ricerca del SSID tra tutti i punti di accesso che si trovano nelle vicinanze.

Se non conosci il SSID della rete a cui desideri collegarti, scegli questa opzione. Una volta impostato il SSID, devi configurare le opzioni di sicurezza per il punto di accesso.

Inserisci manualmente

Ti consente di inserire manualmente il SSID per il punto di accesso. Una volta impostato il SSID, devi configurare le opzioni di sicurezza per il punto di accesso.

Automatiche

Ti consente di scegliere tra diverse impostazioni automatiche. Dopo aver selezionato il punto di accesso WLAN desiderato, segui le istruzioni visualizzate per completare le impostazioni. Queste impostazioni automatiche sono compatibili con Buffalo.



AOSS™

AOSS™ (AirStation One-Touch Secure System) è una tecnologia sviluppata da Buffalo che consente di impostare automaticamente una connessione WLAN protetta con una semplice operazione "one-touch".

Punto wireless

Ti consente di collegarti automaticamente a un PlayStation® Spot.

4 Connessione

Configura le impostazioni di rete nella schermata corrispondente, quindi effettua la connessione alla rete. Durante la connessione, se ti viene chiesto di inserire un ID e una password, digitali nei campi corrispondenti visualizzati.

5 Schermata di download

Una volta eseguita la connessione alla rete, viene visualizzata la schermata di download.

Schermata di download

In questa schermata puoi scaricare una serie di missioni e bonus speciali e visualizzare svariati tipi di informazioni.

(*) Per eseguire il collegamento alla rete, devi disporre di un contratto con un fornitore di servizi Internet e pagare le eventuali spese.

Menu principale



Una volta eseguita la connessione, viene visualizzata questa schermata, che contiene le ultime informazioni sugli aggiornamenti.

Comandi

Tasto **X**: ti consente di eseguire i download e confermare le selezioni.

Tasto **O**: ti consente di tornare alla schermata precedente e di annullare le selezioni.

Tasto **▲**: ti consente di visualizzare la guida sul processo di download.

Tasto **□**: ti consente di visualizzare i dettagli della missione selezionata.

Tasto **EXIT**: ti consente di scollegarti dalla rete e tornare al menu di gioco.

Tasto **L**, tasto **R**: ti consentono di sfogliare le pagine.

Missioni

In questa schermata puoi scaricare le missioni evento e le missioni sfida.



1 - Cursore

Il cursore si sposta con i tasti direzionali su e giù e ti consente di selezionare le missioni.

2 - Elenco missioni

L'elenco delle missioni che puoi scaricare. Le missioni già scaricate sono visualizzate in grigio.

3 - Informazioni missione

Informazioni sulla missione selezionata.

*Poiché le schermate visualizzate in questo manuale sono di una versione di gioco in fase di sviluppo, i nomi delle missioni potrebbero differire da quelli della tua versione di gioco.

Procedura di download delle missioni

- 1 Sposta il cursore sulla missione da scaricare e premi il tasto **X**.
- 2 Nella schermata di conferma visualizzata, selezione **Sì** per avviare il download.

*Puoi salvare un massimo di sei missioni scaricate alla volta. Se hai già salvato sei missioni, dovrai sovrascriverne una per scaricare una nuova missione.



Accettazione delle missioni scaricate

Salvataggio delle missioni scaricate

Dopo aver selezionato e scaricato la missione desiderata, questa viene memorizzata sul Memory Stick Duo™.

Se il Memory Stick Duo™ contiene dati di gioco precedentemente salvati, non è necessario creare ulteriore spazio. Se invece non contiene dati di gioco, deve disporre di almeno 1.824 KB di spazio libero.

Salvataggio delle missioni scaricate

Puoi accettare le missioni scaricate in qualsiasi momento, nella sala di raccolta o nella scuola d'addestramento. Se altri giocatori desiderano affrontare una missione assieme a te, possono farlo anche se non l'hanno scaricata.

Bonus:

Qui puoi scaricare una serie di bonus.

Informazioni:

Qui puoi consultare diversi tipi di informazioni.

Se non riesci a collegarti alla rete

Se non riesci a collegarti alla rete, consulta le pagine 39-41 e verifica le impostazioni degli elementi hardware necessari per eseguire il collegamento al punto di accesso WLAN.

In seguito, avvia un test di connessione come spiegato nella prossima sezione e, in base ai risultati ottenuti, segui le istruzioni pertinenti al tuo caso.

Se hai verificato tutte le impostazioni e non riesci a collegarti alla rete, contatta il Servizio al numero di telefono indicato nel retro di copertina di questo manuale.

Mentre contatti il Servizio clienti, assicurati di disporre di tutte le informazioni sul problema riscontrato, sui dispositivi hardware usati, sui messaggi di errori visualizzati, sulle impostazioni e su qualsiasi altro dato utile a determinare il problema.

Test di connessione

Dal menu Home del sistema PSP™, seleziona Impostazioni, Impostazioni di rete, Modalità Infrastruttura, quindi posiziona il cursore sulla rete che stai usando e premi il tasto **○**. Seleziona Verifica connessione nel menu visualizzato per verificare se la connessione funziona correttamente.

Se riesci a collegarti correttamente

Se il test di connessione indica che hai effettuato la connessione alla rete correttamente ma non riesci a scaricare nulla, il servizio di download potrebbe essere momentaneamente sospeso.

Se non riesci a collegarti correttamente

Se il test di connessione è negativo, verifica i seguenti elementi.

Verifica le impostazioni di rete

Assicurati che le impostazioni di rete siano corrette.

Spostati in un punto con una migliore ricezione wireless

Se ti trovi a una distanza eccessiva dal punto di accesso WLAN, potresti avere dei problemi di connessione. Cerca di avvicinarti il più possibile al punto di accesso WLAN e riprova a collegarti.

Verifica le impostazioni hardware

Verifica attentamente le impostazioni dei dispositivi hardware usati per creare il punto di accesso WLAN e collegati alla rete.

A seconda della situazione, potresti aver bisogno dei seguenti elementi.

Un indirizzo MAC che autorizza le comunicazioni

A seconda delle impostazioni del punto di accesso WLAN, per eseguire la connessione potresti dover registrare l'indirizzo MAC della PSP™. Per conoscere l'indirizzo MAC della tua PSP™, vai al menu Home e seleziona Impostazioni, Impostazioni del sistema e Informazioni sul sistema.

Una porta che autorizza le comunicazioni

A seconda delle impostazioni di connessione alla rete, potresti dover aprire una porta per autorizzare le comunicazioni in entrata. Monster Hunter Freedom Unite™ usa la porta TCP:80.

Cambia le impostazioni di risparmio energetico

Se la connessione alla rete si interrompe con una certa frequenza, nel menu Home della PSP™ seleziona Impostazioni, Impostazioni di risparmio energetico, quindi disattiva Risparmio energetico WLAN (Off).

Cambia le impostazioni del server proxy

Le impostazioni del server proxy potrebbero interferire con il download di contenuti. Per cambiare le impostazioni proxy, nel menu Home della PSP™ seleziona Impostazioni, Impostazioni di rete, Modalità Infrastruttura, quindi posiziona il cursore sulla rete utilizzata e premi il tasto **○**. Nel menu visualizzato, seleziona Modifica, Impostazioni dell'indirizzo, Personalizzate, quindi imposta il server proxy su "Non usare".

*Se non riesci comunque a scaricare contenuti, consulta la documentazione fornita dal tuo fornitore di servizi Internet.



Saluti

Ti ringraziamo per avere acquistato Monster Hunter Freedom Unite™. Prima di cominciare a giocare, ti consigliamo di leggere questo manuale di istruzioni per usare il gioco in maniera corretta. Conserva questo manuale in un luogo sicuro.

Liberatoria

Sebbene questo gioco sia stato sviluppato e prodotto con il massimo della cura, vi è una piccola probabilità che si verifichino errori imprevedibili durante le partite. Se dovessi imbatterti in un errore, ti preghiamo di comunicarcelo contattando il nostro Servizio clienti. Tuttavia, ti ricordiamo che non potremo rispondere a tutte le domande relative ai contenuti del gioco.

*Poiché le schermate visualizzate in questo manuale sono di una versione in fase di sviluppo, potrebbero differire da quelle della versione finale del gioco.

*Questo gioco è interamente frutto dell'immaginazione e qualsiasi somiglianza con persone, gruppi o eventi reali è puramente casuale.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto el sistema PSP™ como este disco contienen mecanismos técnicos de protección diseñados para prevenir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor presentes en este disco. La ley prohíbe el uso no autorizado de marcas registradas, así como cualquier reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, tanto eludiendo estos mecanismos como por cualquier otro método.

Si dispone de cualquier información acerca de productos piratas o métodos empleados para eludir nuestras medidas de protección, envíe un mensaje de correo electrónico a la dirección anti-piracy@eu.playstation.com, o llame al número del Servicio de atención al cliente de su zona, que aparece en la contraportada de este manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES PEGI (CÓDIGO QUE REGULA LA INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS).

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de juegos inadecuados para su edad. TENGA EN CUENTA que no es un sistema de clasificación de dificultad del juego.

PEGI permitirá, tanto a los padres como a aquellos que compren juegos para niños, elegir los juegos que mejor se adapten a la edad del jugador al que van destinados. Dicha clasificación comprende dos partes. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Según el juego, podría haber un número variable de dichos iconos. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de su contenido. Los iconos son los siguientes:



VIOLENCIA



LENGUAJE
SOEZ



MIEDO



SEXO O
DESNUDEZ



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGOS DE
AZAR

La tercera parte es un icono que indica si es posible el juego online. Este icono solo puede ser utilizado por proveedores de juegos online que se hayan comprometido a mantener unos estándares que incluyen la protección de los menores en el juego online:

Para obtener más información, visite:

<http://www.pegi.info>



ULES-01213

SOLO PARA USO DOMÉSTICO: Este software dispone únicamente de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable). Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o sus derechos de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de librerías de programas ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTÉ EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. Licenciatura para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África y Oceanía.

"PS", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE™ ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE Europe Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Made in Austria. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™ (PlayStation®Portable) Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de solicitud de actualización.

Cómo realizar una actualización del software del sistema

Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.



Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.
- Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.
- No canceles la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona "Ajustes" en el menú inicial y luego la opción "Ajustes del sistema". Selecciona "Información del sistema". La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del "Software del sistema" mostrado en pantalla coincide con el número de versión de los datos de actualización.

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: eu.playstation.com

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental (Parental Control Level) predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Monster Hunter Freedom Unite™ con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Índice

CAPÍTULO 1: SISTEMA DE JUEGO (INFORMACIÓN BÁSICA)

Primeros pasos.....	190
Objetivos del juego y misiones	191
Menú Juego	192
Datos del juego	193
Opciones.....	194
Controles e interfaz de la pantalla de la aldea	195
Aldea Pokke.....	197
Menú del botón START (inicio) de la aldea.....	198
Tu casa	199
Jefe del pueblo: Sala de reunión.....	203
Juego mediante conexión inalámbrica	205
Escuela de entrenamiento.....	206
Tarjetas de gremio	207
Camaradas Felyne	208

CAPÍTULO 2: CÓMO CAZAR (INFORMACIÓN AVANZADA)

Controles de las misiones	209
Interfaz de la pantalla de misiones	211
Manejar armas	
Gran Espada - Espada Larga.....	213
Espada.....	214
Espadas Dobles	215
Martillo	216
Cuerno de caza - Lanza	217
Lanza pistola.....	218
Ballesta	219
Arco.....	220
Detalles del equipo	222
Comida y Resistencia	224
Rastrear objetos	224

CAPÍTULO 3: CONTENIDOS ESPECIALES (INFORMACIÓN ESPECIAL)

Instalación de datos.....	225
Descarga	226
Equipo y entorno necesarios	227
Conexión.....	227
Pantalla de descarga.....	229
Si no logras conectarte a la red	230

(Antes de comenzar a jugar)

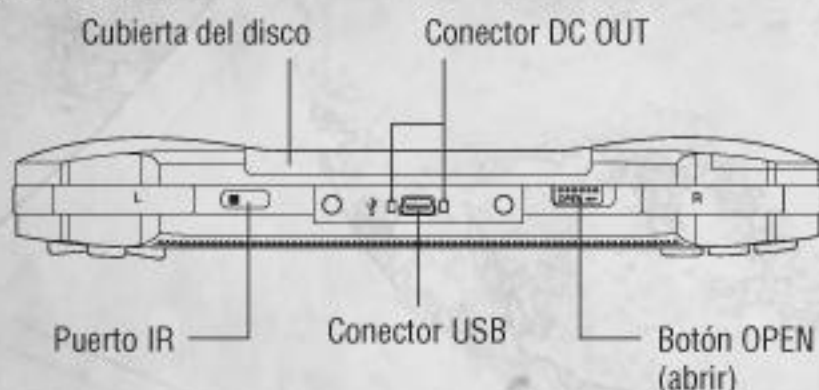
Cuando utilices el equipo necesario para realizar descargas, asegúrate de leer los manuales de instrucciones de todas las piezas del equipo.

PREPARATIVOS

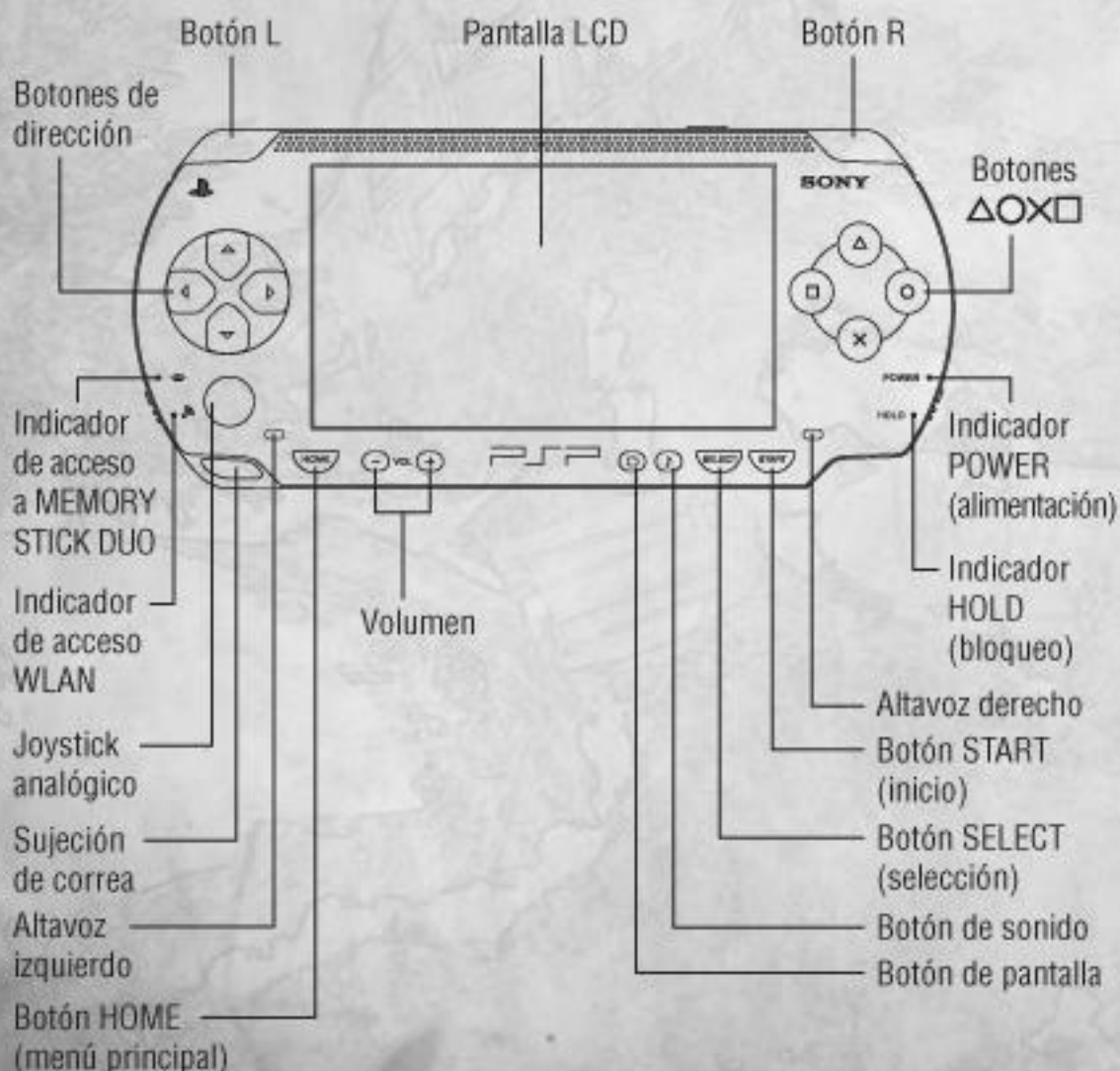
Vista del lateral derecho



Vista frontal



Configuración del sistema PSP™ (PlayStation® Portable)



Capítulo I: Sistema de juego

Objetivos del juego y misiones

En *Monster Hunter Freedom Unite™* el juego no tiene un final definido, sino una serie de objetivos puntuales, denominados misiones, que puedes disfrutar superándolos uno por uno. Además, los jugadores pueden volver a embarcarse en misiones que ya habían completado antes tantas veces como lo deseen.

Puedes emprender tus misiones desde la Jefe del pueblo o desde la Sala de reunión donde se reúnen otros muchos cazadores. Una vez que encuentres la misión que deseas llevar a cabo te dirigirás al campo para comenzar la caza.



Existe un gran número de misiones, todas con objetivos diferentes. En algunas de ellas deberás deshacerte de monstruos que aterrizan a los vecinos, mientras que en otras tendrás que buscar objetos especiales o defender una fortaleza de ataques varios. Todas estas misiones, y muchas otras, están aguardando que las aceptes.

Una vez que hayas llevado a buen término una misión, recibirás una recompensa acorde con la dificultad de la misma. Además, completar una misión puede abrirte las puertas a nuevas oportunidades, así que no es mala idea visitar a menudo a la Jefe del pueblo y la Sala de reunión para ver si hay algún trabajito esperándote.



Menú de juego

Pulsa el botón  en la pantalla de inicio para acceder al Menú Juego. Si existen datos de una partida guardada con anterioridad en Memory Stick Duo™ o en Memory Stick PRO Duo™, estos se cargarán de forma automática al comenzar el juego.



Nueva partida

Utiliza Creación del personaje para modelar un nuevo personaje y, a continuación, comenzar una nueva partida. Si posees datos del juego (sistema) de Monster Hunter Freedom™ 2 en tu Memory Stick Duo™, puedes seguir utilizándolos en Monster Hunter Freedom Unite™. También puedes utilizar algunos de los datos de un personaje de Monster Hunter Freedom Unite™ para comenzar a crear un personaje.

Continuar

Retomar una partida guardada, en el momento en que la dejaste.

Necesitas una Memory Stick Duo™ con los datos del juego Monster Hunter Freedom Unite™ guardados, que deberás insertar en la ranura para Memory Stick Duo™ si deseas continuar.

Galería

Si cumples determinados objetivos, podrás desbloquear varios vídeos especiales. A continuación te proporcionamos una lista de los controles de la Galería:

Controles

Seleccionar: Botones de dirección

Jugar: Botón 

Reproducir/Retroceder/Detener: Botón 

Opciones

Modificar varios ajustes del juego.

Descargar

Utiliza el Modo Infraestructura para descargar nuevas misiones especiales y bonificaciones.

Instalar datos

Esta opción guarda los datos de instalación del juego en tu Memory Stick Duo™.

La instalación de los datos en la Memory Stick Duo™ reducirá los tiempos de carga.

PRECAUCIÓN: Monster Hunter Freedom Unite™ emplea un método especial para gestionar los datos guardados. Asegúrate de que tu Memory Stick Duo™ se encuentra correctamente insertada en el sistema PSP™ durante el juego, para que los datos no sufran ningún daño.

Capítulo 1: Sistema de juego

Datos del juego

Contiene información sobre tu personaje y sobre los contenidos de tu galería.

*Para guardar los datos del juego, necesitarás una Memory Stick Duo™, disponible por separado. Antes de empezar a jugar comprueba que tu Memory Stick Duo™ se encuentra correctamente insertada en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™.

*Se necesitan al menos 1824 KB de espacio libre en la Memory Stick Duo™ para guardar los datos del juego.

Tres personajes en un archivo de datos

Solo puedes crear un archivo con datos del juego por Memory Stick Duo™.

Cada archivo de datos puede almacenar información sobre un máximo de tres personajes creados. Si deseas crear más de tres personajes necesitarás otra Memory Stick Duo™.



Los datos se guardan en la misma ubicación

Una vez que hayas creado un personaje y lo hayas guardado en tu Memory Stick Duo™, no podrás archivarlo en ninguna otra Memory Stick Duo™.

La Memory Stick Duo™ utilizada en el momento de crear el personaje, será la única válida para ese sujeto. Los personajes personalizados no pueden copiarse en más de una Memory Stick Duo™.

Antes de terminar la partida

Antes de detener la partida asegúrate de guardar siempre los datos utilizando la cama que encontrarás en tu casa.

Advertencia: No retires tu Memory Stick Duo™, reinicies la partida ni apagues el sistema mientras guardas o cargas datos, ya que podrías corromperlos.

Si posees datos guardados de Monster Hunter Freedom™ 2

Si has guardado datos de Monster Hunter Freedom™ 2 en la Memory Stick Duo™ que utilizaste para empezar una nueva partida de Monster Hunter Freedom Unite™, podrás recuperar tu personaje de Monster Hunter Freedom™ 2 y continuar utilizándolo en Monster Hunter Freedom Unite™. Todo lo que tienes que hacer es elegir la opción para importar tu personaje tras seleccionar NUEVA PARTIDA en la pantalla de menú de juego.

*El nombre del personaje será igual al asignado durante su creación en Monster Hunter Freedom™ 2.



*Tus datos originales de Monster Hunter Freedom™ 2 no se borrarán si recuperas los personajes de este modo.

*Existe cierta información referente a los personajes que no puede trasladarse a Monster Hunter Freedom Unite™.

Opciones

Al seleccionar OPCIONES en el Menú Juego accederás a la pantalla de Opciones, donde podrás modificar diversos parámetros del juego.

Idioma

Esta opción te permitirá seleccionar la lengua en la que deseas jugar.

Sonido

Esta opción te permitirá establecer el método de salida de audio para el juego. Puedes elegir entre estéreo, Dolby Pro Logic II y Boost. También puedes cambiar estos parámetros durante el juego.

Este juego es compatible con Dolby Pro Logic II:

Selecciona Dolby Pro Logic II en los parámetros de sonido para que cuando conectes tu sistema PSP™ a un sistema de sonido Dolby Pro Logic II (como un receptor AV, etc), utilizando el puerto de micrófono, auriculares y video de tu PSP™, puedas disfrutar del juego con sonido envolvente.

Para conectar tu sistema PSP™ a un sistema de sonido, necesitarás un cable de audio apropiado (como Line In), compatible tanto con el puerto de entrada de audio de tu sistema, como con el puerto de micrófono, auriculares y video de tu PSP™. (Si utilizas un sistema PSP-2000, también puedes utilizar el conector de salida de voz Voice Out del cable TV Out exclusivo de PSP-2000, que se vende por separado).

Atención

Para que tu hardware siga funcionando adecuadamente, asegúrate de seleccionar siempre Dolby Pro Logic II en las Opciones y, a continuación, conectar el sistema PSP™ a tu sistema de audio cuando ambos dispositivos todavía están apagados. Para obtener más información sobre la conexión del sistema de audio, consulta el manual de instrucciones de dicho sistema. Boost es un parámetro especialmente diseñado para la salida de los altavoces del sistema PSP™.

*Boost no funciona con la salida de auriculares.

*Ten cuidado al ajustar el volumen; asegúrate de que no está demasiado alto cuando utilices Boost.

Nivel música fondo/Nivel de efectos

Ajusta el volumen del juego y de los efectos de sonido. (Parte de la música y de los efectos de sonido no se verán afectados por este parámetro).

Continuación rápida

Esta opción reducirá el tiempo de carga al reanudar la partida.

Carga rápida

Comienza cargando las áreas circundantes antes de introducirte en ellas para reducir los tiempos de carga.

*El uso de esta opción puede provocar que las baterías de tu PSP™ se agoten más rápido de lo habitual. Es recomendable utilizar un adaptador AC cuando se juega con esta opción activada.

Instalar datos

Al cargar tanto los datos guardados como el UMD™ del juego, se reduce el tiempo de carga.

Opciones predeterminadas

Esta opción restaurará la configuración con los parámetros predeterminados.

Controles

Selección: Botones ↑, ↓

Cambiar ajustes:

Botones ←, →

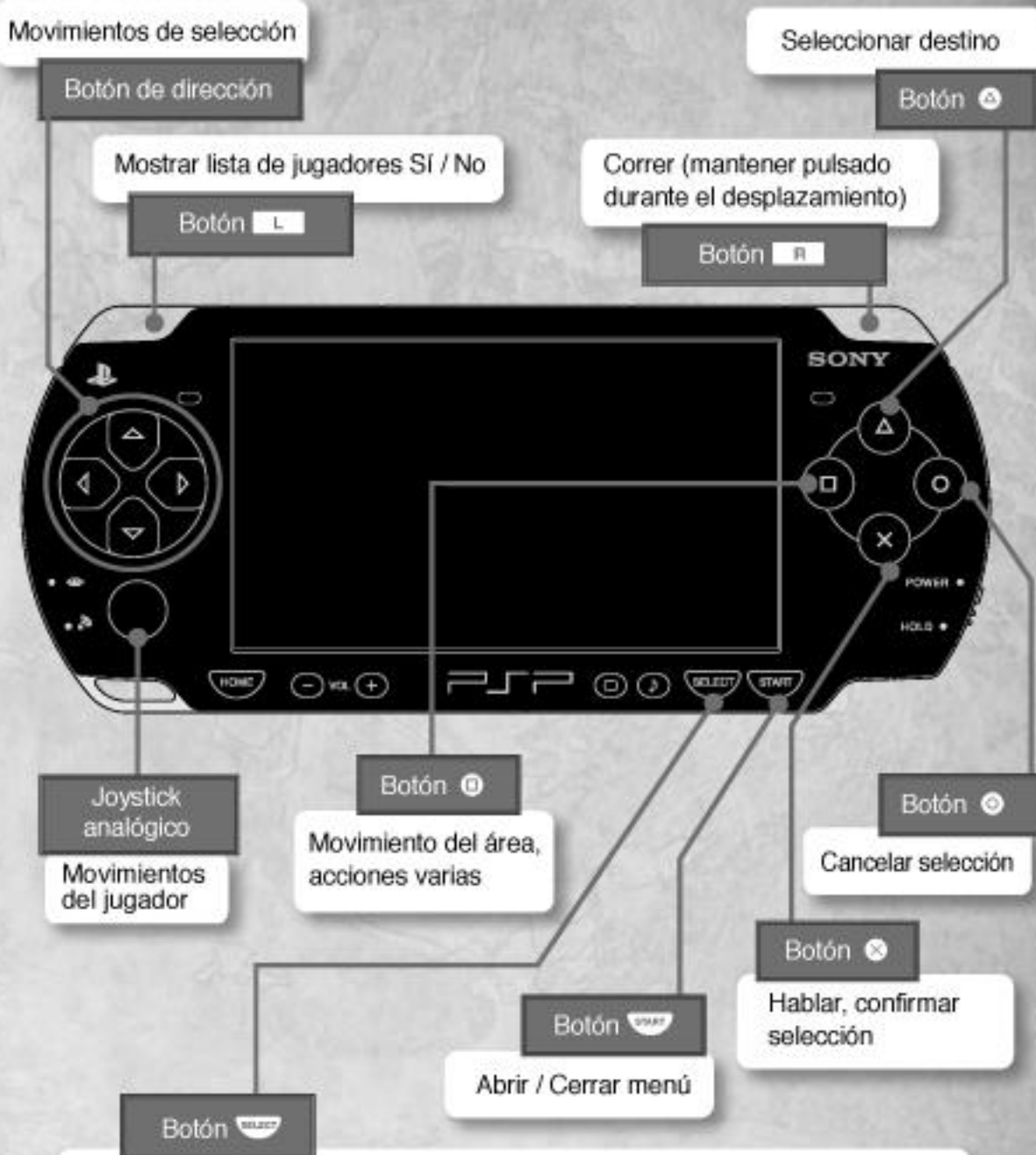
Confirmar: Botón ×

Regresar al Menú Juego:

Botón ○

Capítulo 1: Sistema de juego

Controles e interfaz de la pantalla de la aldea



Organización de objetos: Puedes visualizar y organizar tu equipo y tus objetos de forma automática pulsando el botón **SELECT**.

Omitir escenas de transición: Pulsar el botón **SELECT** durante algunas de las escenas de transición del juego te permitirá omitirlas.

*Al jugar con conexión inalámbrica, es necesario que todos los jugadores pulsen el botón **SELECT** para omitir las escenas de transición.



Cuando te dirijas a la Sala de reunión para utilizar el Juego inalámbrico (Modo Ad hoc), comprueba que el interruptor WLAN de tu sistema PSP™ WLAN se encuentra activado.

*La ubicación del interruptor puede variar dependiendo del modelo de PSP™.

Interruptor WLAN:



Controles e interfaz de la pantalla de la aldea

Puntos de desplazamiento

Cuando te diriges a un punto que te permite desplazarte de una ubicación a otra, se mostrará el nombre del lugar de destino. Pulsa el botón **[D]** cuando llegue el momento de desplazarte a esa ubicación.

Algunos puntos de desplazamiento te permiten elegir entre varios destinos. En esos casos, puedes pulsar el botón **[A]** para seleccionar tu destino preferido.

Personajes no controlados por jugadores

Los personajes no controlados por jugadores pueden ser habitantes de la aldea o viajeros de otros lugares. Cuando te aproximes a ellos, aparece una marca roja sobre sus cabezas. Pulsa el botón **[X]** para hablarles.



Personaje de jugador:

El personaje que tú controlas

Información sobre el jugador

Muestra la lista de todos los jugadores que se encuentran reunidos en la misma Sala de reunión online. También muestra su estado de participación en misiones y otra información. Los jugadores cuyos nombres aparecen en naranja están participando en la misma misión que tú.

Capítulo I: Sistema de juego

Aldea Pokke

Aquí los personajes pueden prepararse para sus misiones en las diferentes instalaciones.

Escuela de entrenamiento

Aquí puedes entrenarte bajo la supervisión de un instructor profesional y someterte a diferentes pruebas que te prepararán para afrontar cualquier situación fuera de la aldea. Además, si acabas de llegar al universo de Monster Hunter, podrás unirse al "Entrenamiento para principiantes" que te permitirá aprender las técnicas de caza básicas.

Jefe del pueblo

Aquí es donde aceptas misiones cuando juegas de forma individual.

Tienda de objetos

El emporio donde podrás adquirir herramientas, munición, objetos de combate y mucho más. Podrás cubrir todas tus necesidades cazadoras haciendo un alto en este lugar.

Tienda de equipos

Además de adquirir armas y armaduras, aquí también podrás utilizar materiales obtenidos de los monstruos para crear nuevos equipos.

Sala de reunión

Aquí puedes recibir misiones cuando juegas con otros jugadores o tomar parte en misiones que ya han sido aceptadas por otros personajes.

Tu casa

Esta es la casa que pertenece a tu personaje.

No solo tiene una cama y un caja de objetos, sino que también sirve de vivienda para los Felyne(s) que trabajan para ti en la cocina.



Teleférico de la granja de Pokke

La granja ofrece la oportunidad de pescar y excavar en busca de tesoros; el lugar ideal para aquellos cazadores que se tomen sus misiones con calma. Puedes dirigirte a la granja descendiendo en teleférico.

Menú del botón START (inicio) de la aldea

Pulsa el botón  en la Aldea para acceder al menú especial de la aldea. Utiliza los botones de dirección para resaltar una opción y pulsa el botón  para seleccionarla. Pulsa de nuevo el botón  para cerrar el menú.

Objetos

Aquí puedes comprobar qué objetos posees. También puedes entregar objetos de poca rareza a tus compañeros en la Sala de reunión. No puedes utilizar objetos en la aldea.

Combinar

Con esta opción podrás combinar varios objetos para crear otro completamente nuevo.

Información sobre la misión

Aquí es donde compruebas las siguientes tareas que requiere tu actual misión.

Gestos

Aquí puedes hacer que tu personaje realice varios gestos, como saludar o mostrar alegría. Estos gestos pueden utilizarse online, en las Salas de reunión de la aldea y durante las misiones.

Información sobre el jugador

Aquí puedes ver el estado de otros jugadores que se encuentran en la misma Sala de reunión.

Tarjeta de gremio

Puedes ver y editar tu tarjeta de gremio, o dársela a un amigo en la Sala de reunión. También puedes revisar las tarjetas que te han dado otros cazadores.

Ofrecer camarada

Esta opción te permite otorgar camaradas Felyne a otros jugadores que se encuentren en el interior de Salas de reunión.

Estado

Esta opción te permite volver a comprobar el estado de tu personaje actual.

Detalles equipo

Aquí puedes ver los detalles de las armas y de la armadura que está utilizando tu personaje.

Referencia

Aquí puedes ver todas tus recetas de combinación, la información adquirida en las tiendas y el estado de tus camaradas Felyne. Tu lista de recetas combinadas se rellenará a medida que completes con éxito diferentes recetas.

Opciones

Además de configurar la espera para reuniones online en la Sala de reunión y la Escuela de entrenamiento en auto o manual, esta opción también te permite activar y desactivar la instalación de datos, así como cambiar el método de salida de audio.

Registro de jugadores

Revísalo para saber qué otros jugadores han salido y entrado en la Sala de reunión, y a qué hora lo han hecho.

Recibir

Utiliza esta opción para recibir objetos y camaradas Felyne que te entregan otros jugadores en las Salas de reunión.

Tu casa

Cama

Esta opción te permitirá guardar los datos del juego.

Antes de salir de casa, acostúmbrate a descansar en la cama y guardar tus datos.

Caja de objetos

Esta caja te permite guardar un gran número de objetos. Puedes modificar su contenido siempre que te apetezca.

Controles

Selección: Botones de dirección

Confirmación: Botón 

Cancelar: Botón 

Cambiar de página:
Botón  / Botón 

*Cuando estés viendo la pantalla de selección de equipo, presiona los botones  y  mientras mantienes pulsado el botón .

Depositar objeto

Selecciona un objeto de tu inventario y pulsa el botón  para guardarlo dentro de la caja de objetos. Puedes guardar varios objetos del mismo tipo en la misma ranura. Esta opción te permite almacenar objetos importantes que utilizas con mucha frecuencia.

Coger objeto

Para extraerlos de la caja y meterlos en tu bolsa de objetos, primero tienes que seleccionar aquellos objetos que quieres retirar de la caja. A continuación, selecciona dónde quieres colocarlos en el interior de tu bolsa de objetos. Una vez que hayas decidido donde colocar el objeto, selecciona el número de objetos que deseas retirar.

Combinar objetos

Puedes combinar los objetos que están dentro de la caja para crear otros nuevos. Tendrás que seleccionar dos tipos de objetos diferentes para fusionarlos en uno nuevo.

Cambiar equipo

Con esta opción puedes elegir, entre los contenidos de la caja de objetos, el equipo que quieres que utilice tu personaje. Cuando ya no quieras utilizar más un equipo, selecciona el objeto con el que te has equipado y que deseas quitarte. Recuerda que siempre debes estar equipado con un arma.

Ordenar objetos

Esta opción ordenará todos objetos y equipos que contiene tu caja de objetos. Una vez seleccionado un objeto, el cursor se pondrá rojo; a continuación, deberás elegir el lugar al que quieres moverlo.

Vender objeto

Esta opción te permite vender objetos y equipos que se encuentran dentro de la caja de objetos. Elige los objetos que deseas vender, comprueba el precio de venta y decide si quieres seguir adelante con la transacción o no.

Tu casa

Controles de la cámara

Mientras tu caja de objetos permanezca abierta, tendrás libertad para controlar la cámara y observar a tu personaje desde cualquier ángulo.

Controles

Girar el personaje: Joystick analógico

Salir / Volver al menú: Botón 

Desplazar la cámara: (después de cerrar el menú) Botones de dirección

Cámbiate en un abrir y cerrar de ojos con Mi Equipo

Mi Equipo es una función muy conveniente que te permite enfundarte tu equipo preferido al instante.

1. Colocarte tu equipo preferido:

En primer lugar, dirígete a Cambiar equipo. A continuación, selecciona Cambiar equipo y colócate tu equipo preferido.

2. Regístralo en Registrar el equipo actual:

Esta opción te permite registrar tu combinación de equipo actual. Puedes introducirlo en cualquiera de las 20 ranuras.

3. Selecciona el equipo en Equipo predefinido

A partir de este momento podrás cambiar a tu combinación de equipo de forma inmediata cuando lo desees.

*Puedes modificar o eliminar tus diferentes equipos dirigiéndote a Editar equipo predefinido.

Caja de objetos pequeños

A veces te encontrarás con cajas de objetos pequeños cuando estás lejos de casa. Aunque en una caja de objetos pequeños no puedes guardar equipos, sí puedes emplearlas para guardar objetos.

Las ubicaciones donde encontrarás cajas de objetos pequeñas son: la Sala de reunión, la cocina Felyne y la granja Pokke. Si tu bolsa de objetos se llegara a llenar, trata de utilizar alguna de estas cajas pequeñas para liberar un poco de espacio.

Capítulo 1: Sistema de juego

Tu casa

Estantería

Mientras te dedicas a completar misiones, recibirás en tu domicilio la revista mensual "Vida de caza". Esta revista contiene un montón de información útil que te facilitará la vida como cazador.



Cambiar de peinado

También puedes cambiar el peinado de tu personaje desde la estantería. Selecciona un estilo en la lista de peinados y, a continuación, utiliza las barras de color RGB para elegir una nueva tonalidad. También puedes utilizar las muestras de tinte ubicadas bajo la barra para cambiar el color de tu pelo.

Cambiar de ropa

Al igual que los peinados, también puedes cambiar la vestimenta de los personajes desde la estantería. Simplemente selecciona la prenda que desees de la lista disponible. Puede que incluso te apetezca cambiarte de indumentaria dependiendo del humor con que te hayas levantado.

Cocina felyne

Durante el juego podrás contratar a Felynes que cocinen para ti en tu cocina. Una vez que te hayas hecho con uno o más cocineros Felyne, ya podrás sentarte a la mesa en tu cocina. Uno de los Felynes se acercará para servirte. Selecciona los ingredientes que quieres que utilicen los Felynes para elaborar tu comida. Las propiedades de cada plato variarán según los ingredientes empleados y las habilidades de los cocineros.

Abuelita felyne

Puedes conseguir Felynes hablando con la abuelita Felyne en la aldea. El número de Felynes que puedes contratar a la vez se incrementará a medida que aumente la categoría de tu personaje, hasta alcanzar el máximo permitido de cinco cocineros a la vez.

Pedir comida

Cuando te sientes a la mesa en tu cocina, se te acercará un Felyne para servirte. En ese momento tendrás que elegir los ingredientes con los que desees que cocine. Cada ingrediente tiene propiedades distintas que harán que el plato elaborado con ellos tenga efectos diferentes en tu personaje. Asegúrate de probar diferentes combinaciones.



La cocina Felyne cuenta con un nuevo tablón: ¡el Tablón de los camaradas!

Tu casa

Tablón de la cocina

En el tablón de la cocina podrás administrar los diferentes cocineros Felyne que tienes empleados. Cuando varios Felynes cocinan a la vez, tendrás que pagar por la comida que pides, pero su efecto también será mucho mayor. También puedes elegir si quieres que tus empleados Felyne cocinen carne o pescado, se cambien el uniforme o tengan un nuevo líder.



Cambiar / Despedir

En esta opción puedes cambiar el trabajo de un Felyne de cocinero a camarada o liberar a un Felyne de tu servicio.

Servicio de barbacoa

Puedes hacer que tus empleados Felynes cocinen carne o pescado para ti. Selecciona el servicio de barbacoa y, a continuación, dales a los Felynes un poco de carne cruda o un objeto similar. Una vez que les pagues, podrás disfrutar de una barbacoa recién hecha cuando vuelvas a casa tras una agotadora misión. Cuanto más elevada sea la categoría de tu cocinero Felyne, más caros serán sus platos. No obstante, sus recetas serán mucho más suculentas.

Tipos de felynes

Existen diferentes tipos de Felynes que puedes contratar. No solo eso, sino que cada uno cuenta con una clase de ingrediente, cuyo uso en la elaboración de platos es su especialidad.

Nivel del felyne

Los cocineros Felyne que contratas pueden incrementar su nivel cocinando y recibiendo objetos. A medida que aumenta el nivel del Felyne también mejora su destreza para cocinar más platos y más elaborados. Sus diferentes habilidades también se desarrollarán.

Nivel de información

Los cocineros Felyne están siempre recopilando diferentes tipos de información. Cuanto más elevado sea el nivel de información de un cocinero Felyne, más relevante será la información que reúna. Habla con ellos de vez en cuando para enterarte de lo que han descubierto. Puede que incluso consigas un objeto de tus cocineros Felyne.

Habilidades especiales de los alimentos

Las habilidades especiales de los alimentos son destrezas misteriosas que se activan esporádicamente cuando ingieres un plato elaborado por un cocinero Felyne. Cada cocinero Felyne cuenta con tres tipos de habilidades especiales de los alimentos que puede activar; para saber qué habilidades posee un cocinero te bastará con observar el tablón de la cocina. Si les pides un plato que se les dé bien, puede que los cocineros Felyne se pongan de buen humor y elaboren una comida que active una de esas habilidades especiales.



Capítulo I: Sistema de juego

Jefe del pueblo: Sala de reunión



Jefe del pueblo

Aceptar misiones

La Jefe del pueblo te asignará misiones cuando juegues en la modalidad para un solo jugador. Cuando hayas terminado de hablar con la Jefe, se mostrará un menú con una lista de Solicitudes de misión.

Algunas misiones no se mostrarán hasta que hayas cumplido ciertos objetivos y otras simplemente aparecerán de manera aleatoria.

Solicitudes de misión

Tipo de misión

Esta opción te muestra el tipo de misión que estás viendo en ese momento, como Misión de caza, Misión matanza o Misión recogida, entre otras. Una vez que un jugador acepta una misión, aparecerá un icono de Solicitud de misión.

Misión
de caza
(Blanco)



Misión
matanza
(Rojo)



Misión
recogida
(Verde)



*El color del icono varía dependiendo del tipo de misión.



Recompensa

Se trata de la cantidad de dinero que recibirás como recompensa por cumplir una misión. A veces esta cantidad se ve reducida, dependiendo del desarrollo real de la misión.

Tarifa de contrato

Es la cantidad de dinero que deberás pagar para aceptar una misión. Si logras finalizar con éxito la misión, recibirás el doble de lo pagado en un principio.

Límite de tiempo

Es la cantidad de tiempo de la que dispones para completar la misión satisfactoriamente. Si no logras cumplir la misión antes de que finalice el tiempo, habrás fracasado en la misión.

Lugar

Hace referencia la ubicación en la que se desarrollará la misión. La mayoría de los lugares se encuentran a distancias diferentes según sea de noche o de día. La misma área puede variar mucho dependiendo de si se trata de una visita nocturna o diurna.

Marcas de misiones de nivel cumplidas

Morado: Esta indicación aparecerá cuando hayas cumplido todas las misiones de un nivel.

Rojo: Esta indicación aparecerá cuando te quede al menos una misión escondida por encontrar. Quizás si logras cumplir las condiciones requeridas...

Sin marca: Esto indica que todavía te quedan misiones por completar.

Una vida de cazador en continua evolución.

Una vez que hayas completado un elevado número de misiones y te hayas convertido en un cazador de primera categoría, puede que otros personajes, además de la Jefe del pueblo, comiencen a asignarte misiones.



Sala de reunión

Sala de reunión

Cuando juegues con más personas, podrás utilizar la Sala de reunión situada al fondo de la aldea para aceptar misiones. Puedes solicitar a otros miembros que se unan a una misión que ya has aceptado y también puedes participar en la misión que otro jugador ha aceptado con anterioridad.

Además, la Sala de reunión contiene una tienda del cazador, en la que se vende toda la variedad de artículos que necesitarás en tus misiones, además de una mesa en la que te puedes divertir con Acciones especiales.

Entrar en la Sala de reunión

*Cuando utilices la función WLAN para jugar mediante una conexión inalámbrica, comprueba que el interruptor WLAN de tu sistema PSP™ se encuentra activado.



Al entrar en la Sala de reunión, lo primero que deberás hacer es elegir si deseas jugar online u offline. Si seleccionas la Sala de reunión offline, podrás entrar en la Sala de reunión sin necesidad de conectarte mediante WLAN.

Si seleccionas la Sala de reunión online y tienes las opciones de la Sala de reunión online en configuración Manual (puedes cambiarlas en las Opciones de la aldea), podrás elegir la Sala de reunión en la que deseas entrar.

(Si tienes la configuración en Auto, la primera Sala de reunión que se encuentre disponible se seleccionará de forma automática)

Aceptar misiones en las Salas de reunión

Las Salas de reunión te permiten aceptar misiones para varios jugadores. Cuando hables con alguna de las chicas del mostrador de recepción, aparecerá un menú en el que podrás ver una lista de Solicitudes de misión.

Diferencias entre las misiones

Al entrar en la Sala de reunión, verás a tres damas muy agradables en el mostrador de recepción. Cada una de ellas te ofrecerá misiones para poner a prueba tu instinto cazador. No obstante, primero deberás aceptar las misiones de la doncella de la izquierda y demostrar tu destreza como cazador, antes de que la dama del centro y la de la derecha te asignen misiones también. Se cuenta que la última doncella cuenta con misiones de nivel G, de asombrosa dificultad...



Juego inalámbrico (Modo Ad hoc)

Al seleccionar la Sala de reunión online cuando accedes a la Sala de reunión desde la aldea, se preparará el juego para conectarlo en modo Ad hoc con la función WLAN. Una vez hecho esto, podrás acceder a la Sala de reunión online. Este modo no precisa conectarse a una red externa, por lo que no será necesario un punto de acceso WLAN ni conexión a Internet para disfrutar del juego inalámbrico.

Utilizar el modo Ad hoc

- ❑ Comprueba que el interruptor WLAN se encuentra activado.
- ❑ Asegúrate de no desactivar el interruptor WLAN hasta que hayas salido de la Sala de reunión.
- ❑ Comprueba que todos los jugadores se encuentran a poca distancia para obtener un funcionamiento inalámbrico óptimo.

Hasta un máximo de cuatro personas pueden entrar en la Sala de reunión a la vez.

En las Salas de reunión online puedes hacer lo siguiente:

Aceptar misiones para varios jugadores

Emprender misiones con un máximo de tres jugadores y trabajar en equipo para llevarlas a buen término. Si hay alguna misión en concreto que te dé problemas en solitario, puede que seas capaz de completarla fácilmente con la ayuda de tus compañeros.

Caza de tesoros

Esta es una misión elaborada para dos jugadores.
Trata de encontrar en el campo tantos tesoros extraños como puedas.

Enviar Tarjetas de gremio

Envía tu tarjeta de gremio a otros jugadores y mejora tu nivel de amistad

Intercambiar objetos

Te permite intercambiar objetos libremente con los personajes de otros jugadores.

Nota: Solo puedes intercambiar objetos con un valor de rareza de 1, 2 o 3. Los objetos con un valor de rareza de 4 o superior, así como las armas, las armaduras y los zennys, no se pueden intercambiar.

Intercambiar camaradas felyne

Puedes ofrecer camaradas Felyne que has educado a otros jugadores y también recibir camaradas Felyne educados por otros jugadores.

Los camaradas Felyne no pueden acompañarte en misiones que has aceptado en Salas de reunión online.

Escuela de entrenamiento

La Escuela de entrenamiento es una instalación diseñada para enseñarte, desde la base, todas las destrezas y habilidades que necesitarás para sobrevivir y prosperar como cazador. Aquí podrás practicar en diversas situaciones especializadas bajo la supervisión del instructor de la Escuela de entrenamiento. Escucha los consejos del instructor y trabaja duro para dominar los diferentes ejercicios.

*Durante las misiones de la Escuela de entrenamiento no podrás hacer uso de tus objetos personales ni aprovecharte de los efectos provocados por los platos de alguno de tus cocineros Felyne. Tampoco podrá acompañarte ninguno de tus camaradas Felyne.

Reglas de la Escuela de entrenamiento

En relación con los objetos y equipo que puedes emplear en la Escuela de entrenamiento, ten en cuenta que el instructor te proporcionará todo lo que necesites. De igual modo, aunque no puedes llevarte a casa los objetos que encuentres durante el entrenamiento, sí podrás quedarte con las recompensas.



Seleccionar un régimen de entrenamiento

Existen tres formas básicas de ejercitarse en la Escuela de entrenamiento; cada una de ellas con objetivos diferentes.



Entrenamiento para principiantes

Estos ejercicios están pensados para aquellos jugadores que desean ser cazadores o que acaban de convertirse en cazadores recientemente. Incluye prácticas que te ayudarán a dominar el uso de cualquier arma con la que todavía no te sientas muy familiarizado. Es muy aconsejable que antes de comenzar tu andanza, te pases por aquí para aprender todos los entresijos de la caza.



Entrenamiento en grupo

Estos ejercicios están pensados para realizarse con varios jugadores. Son necesarios para saber enfrentarte a los monstruos más agresivos, que se cruzarán en tu camino con mucha más frecuencia que en el juego individual. Es muy recomendable que cooperes con el resto de cazadores para batirlos.



Entrenamiento solo

Estos ejercicios están diseñados para que aprendas a jugar de forma eficaz en solitario. Si te apetece puedes elegir entre varios ejercicios que requieren diferentes niveles de habilidad por tu parte.

*Si es la primera vez que comienzas el juego, no podrás realizar ejercicios en solitario. Ve a completar alguna de las misiones de la Jefe del pueblo mientras esperas a que los ejercicios se encuentren disponibles para ti.

Capítulo I: Sistema de juego

Tarjetas de Gremio

Las tarjetas de gremio son una prueba de tus proezas como cazador. Además de contener información básica sobre el personaje, las Tarjetas de gremio llevan el recuento de cuántas misiones has completado, cuántos tesoros has encontrado, cuantos monstruos has matado, etc. En la Sala de reunión también puedes comerciar (dar y recibir) tarjetas de gremio con otros jugadores en señal de amistad.



Examinar: Lee con atención los datos de tu propia tarjeta de gremio.

Editar: Edita el contenido de tu tarjeta de gremio.

Ofrecer: Ofrece tu tarjeta de gremio a otros jugadores. Solo puedes realizar esta acción cuando te encuentras en una Sala de reunión online.

Lista de tarjetas: Lista de todas las tarjetas de gremio que te han entregado otros jugadores hasta el momento. También puedes escribir una pequeña nota para cada tarjeta si lo deseas.

Recibir Tarjetas de gremio

En las Salas de reunión online podrás recibir tarjetas de gremio de otros jugadores. Cuando recibas una tarjeta de gremio, se abrirá una ventana. (Si en ese momento te encuentras ocupado, en su lugar aparecerá un icono en la parte superior de la pantalla). Una vez que aparezca la ventana, selecciona Archivo para registrar la tarjeta que acabas de recibir. (Si te encuentras en estado "Preparativos de salida completos", no podrás recibir tarjetas de gremio).



Secretos de las tarjetas de gremio

Materiales de las tarjetas de gremio:

La primera tarjeta de gremio en tu posesión será barata y estará hecha de papel, pero cuando cumplas ciertos objetivos tu tarjeta se actualizará. ¿Cuales serán esos objetivos...?

Niveles de amistad:

Estos aumentarán a medida que completes misiones conjuntas con otros compañeros. Una vez que hayas acumulado suficientes puntos, puede que alguien de tu gremio te entregue un premio...

Premios y títulos

A medida que completes misiones cada vez más difíciles y te ganes el reconocimiento de los aldeanos y los gremios, podrás conseguir premios y títulos. Todos los premios y títulos que ganes aparecerán reflejados en tu tarjeta de gremio y podrás consultarlos en cualquier momento. También podrás cambiar tu título cuando lo desees y ver lo que aparece en tu tarjeta de gremio. Para hacerte con ellos no solo necesitarás completar varias misiones, sino también hacer buen uso de las diferentes instalaciones de la aldea Pokke.

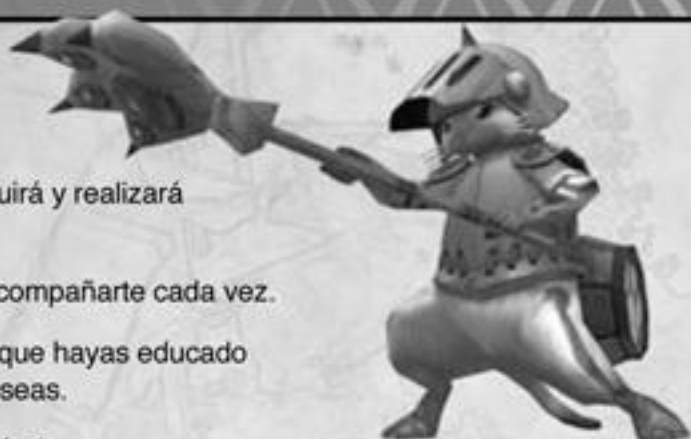
Camaradas felyne

Los camaradas Felyne son Felynes que pueden acompañarte en las misiones.

Durante la misión, el Felyne te seguirá y realizará diversas acciones para ayudarte.

Solo un camarada Felyne puede acompañarte cada vez.

También puedes entregar Felynes que hayas educado tú mismo a otros jugadores si lo deseas.



Contratar camaradas felyne

Para contratar un camarada Felyne, el jugador debe utilizar uno de los siguientes métodos.

Contratarlos a través de la abuelita Felyne

De vez en cuando la abuelita Felyne te presentará a camaradas Felyne. También puedes emplear a cocineros Felyne Chefs de este modo.

Recibir uno de otro jugador

También puedes utilizar Ofrecer camarada y Transferencia de camarada para recibir camaradas Felyne educados por otros jugadores.

Hacer que un camarada Felyne cambie de trabajo

Puedes hacer que un cocinero Felyne a tu servicio cambie de trabajo y se convierta en tu camarada Felyne. Selecciona la opción "Cambiar / Despedir" del tablón de camaradas y, a continuación, elige el Felyne que quieres que cambie de trabajo.

*También puedes convertir un camarada Felyne en un cocinero Felyne. De hecho puedes cambiar el tipo de trabajo de un Felyne tantas veces como lo desees sin depreciar su estado.

Acerca del comportamiento de recuperación

Cuando algún camarada Felyne acumula una cierta cantidad de daños, se retiran a su madriguera en el suelo y no regresan hasta que se haya recuperado.

Durante la recuperación, uno de estos dos iconos aparecerá al lado del nombre del Felyne. Si el Felyne ha sufrido daños muy graves, le llevará mucho más tiempo recuperarse.

Icono izquierdo:
En recuperación
(Normal)



Icono derecho:
En recuperación
(Daños graves)



Misiones en las que tu camarada felyne no puede acompañarte

Tu camarada Felyne no puede acompañarte en el siguiente tipo de misiones.

❑ Misiones aceptadas en la Sala de reunión online

*Sin embargo, en las aceptadas en Salas de reunión offline, sí puedes llevar contigo a un camarada Felyne

❑ Misiones de la Escuela de entrenamiento

❑ Misiones de caza de tesoros

❑ Algunas otras misiones

Controles de las misiones

Cuando no te encuentres en guardia sosteniendo el arma, mantén pulsado el botón **R** y presiona los botones **△** y **○** a la vez para realizar la acción especial de esa arma.

■ Pulsar y soltar:

Desplaza la cámara para enfocar en la dirección en que se encuentra mirando el jugador

■ Mantener pulsado:

Abre la ventana de selección de objetos

Botón **○** o botón **△**: Seleccionar objeto

Botón **△** o botón **×**: Seleccionar Bala o Botella (solo artilleros)

Botón **L**

■ Correr (al mantenerlo pulsado en movimiento)

■ Acción especial para cada arma (Al sostener un arma mientras estás en guardia. Para obtener más información consulta cómo utilizar cada arma)

Botón **R**



Botones de dirección

- Cambiar la perspectiva de la cámara**
- Seleccionar**

Botón **START**

Abrir / Cerrar menú

Capítulo 2: Cómo cazar

Controles de las misiones



Técnica para levantarse rápido

Si te tiran al suelo pulsa el botón $\times$ mientras deslizas el joystick analógico justo antes de volver a levantarte. Esta acción cambiará el tiempo que necesitas para levantarte y te permitirá tomar rápidamente la evasiva en la dirección en que deslices el joystick analógico.

*Tendrás que ser capaz evadir el peligro rodando de frente para hacer uso de esta opción.

Si te derriban cuando estás utilizando grandes espadas, espadas, lanzas o lanzas pistola, desliza el joystick analógico en la dirección que quieres proteger y mantén pulsado el botón **R** (puedes realizar esta acción aunque no tengas arma manteniendo pulsados los botones $\triangle$ y $\bigcirc$ junto con el botón **R**). Al realizar esta combinación podrás permanecer protegido mientras te levantas.

Capítulo 2: Cómo cazar

Interfaz de la pantalla de misiones

A continuación explicaremos cómo utilizar las pantallas del juego durante las misiones. Una vez que te hayas familiarizado con la información que aparece en pantalla, podrás controlar cada situación con mayor precisión a lo largo del juego.



1. Indicador de resistencia

Se vaciará siempre que tu personaje corra, trate de evadir peligros, utilice ataques especiales o lleve a cabo otras acciones que requieran resistencia. Si tu indicador de resistencia se encuentra vacío no podrás llevar a cabo estas acciones. La resistencia se recupera de forma automática con el tiempo, pero tras largos periodos, la cantidad máxima de resistencia que el indicador puede contener disminuye.

2. Límite de tiempo

Este reloj muestra el tiempo restante del que dispones para completar la misión. La aguja blanca larga se mueve con el paso del tiempo, mientras que la línea roja indica el momento en que expirará el tiempo.

Puedes consultar el tiempo preciso con el que cuentas en el menú del botón START (inicio) en Información sobre la misión.

3. Iconos de los nombres y armas de los personajes



Esta opción despliega una lista con los nombres de todos tus compañeros y un icono que indica el tipo de arma que están utilizando. Asimismo, si algún monstruo de tamaño considerable os descubre a ti o a alguien de tu grupo, se mostrará un icono en forma de ojo al lado del nombre de la persona avistada.

4. Personajes aliados

Son personajes controlados por otro jugador que te acompañan en la caza. Sus nombres aparecen encima de su cabeza para que puedas reconocerlos con facilidad. Juega y coopera con ellos para disfrutar de tu aventura en Monster Hunter todavía más y para hacer que la cacería de monstruos complicados se vuelva más sencilla. Estos personajes no aparecerán en la modalidad para un solo jugador.

Interfaz de la pantalla de misiones

Estado de las armas

Cuando tu personaje utilice armas de corta distancia, se indicará con una espada; cuando emplee una ballesta, se representará con balas; y si usa una lanza, el indicativo serán botellas.

Marca de espada



Muestra lo afilada que está tu arma de cuerpo a cuerpo. Si utilizas tu arma sin descanso, su filo se volverá romo y tendrás que pulirlo con una piedra de afilar.

Marca de bala



Indica las reservas de munición con las que cuentas cuando empleas una ballesta o una lanza pistola.

A medida que vas gastando la munición, las balas del icono se volverán grises. Cuantas más balas de color tengas, más munición de reserva tendrás. Si te quedas sin balas, aparecerá en pantalla un indicador de recarga.

Marca de botella



Indica el tipo de botella que has atado a tu lanza, además del número de botellas que llevas contigo y que estás utilizando.

6. Indicador de salud

La salud de tu personaje. Cuando llega a cero, tu personaje se queda inconsciente.

7. Personaje del jugador

El personaje que has engendrado en el modo de creación de personajes y que controlas en el juego.

8. Monstruo

En el mapa podrás encontrar muchísimos monstruos. Los hay que parecen diminutos y también del tamaño de una montaña. Para la mayoría de estos monstruos, los humanos no son más que un sabroso aperitivo. Si te tropiezas con un monstruo que es demasiado fuerte para ti, recuerda que a veces la mejor estrategia consiste en echar a correr.

9. Mapa

Un mapa que muestra la posición de todos los personajes. La flecha del mismo color que el icono de tu arma indica tu posición actual.

Si utilizas bolas de pintura u otros objetos similares, también podrás ver dónde se encuentran los monstruos.

10. Ventana de objetos

Muestra el objeto con el que estás equipado en ese momento.

Recuperación natural tras daños

Cuando resultes herido, la sección de tu indicador de salud marcada en rojo se recuperará de forma automática a medida que pase el tiempo. No obstante, si sufres numerosos daños muy seguidos, esta sección desaparecerá y tendrás que tomar medidas para curarte.

Manejar armas

Gran Espada

La solidez nunca es una debilidad. La Gran Espada es un arma sólida y letal que se lo juega todo en un ataque bien dirigido.

La Gran Espada supera a la Espada en potencia. Puede descuartizar a varios monstruos a la vez, pero su tamaño y peso la vuelven más lenta. Después de cada ataque, el control del arma queda libre durante unos instantes, por lo que blandir una de estas espadas requiere práctica y pericia. Dado que toda la hoja de la espada se utiliza para bloquear, su filo se embotará más rápido que el de otras armas.

Manejar Grandes Espadas

Botón **△**: Corte vertical
(manténlo pulsado para cargar)

Botón **○**: Corte lateral

Botones **△ + ○**: Corte ascendente

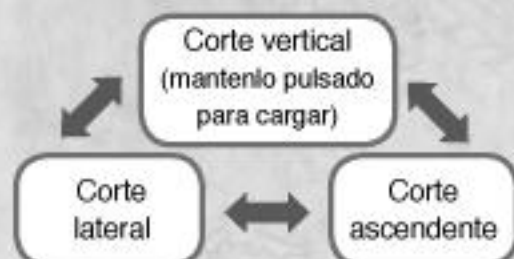
Botón **R**: Protección

*Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén **R** pulsado y presiona **○** y **△** a la vez para protegerte.

Botón **SELECT** (selección): Patada

Combos de ataque de Gran Espada

Al pasar rápidamente de un ataque a otro, las embestidas con la gran espada pueden encadenarse durante tanto tiempo como seas capaz. También puedes cambiar la dirección en la que mira tu personaje mientras te encuentras en el medio de un ataque.



Si mantienes el joystick analógico pulsado hacia izquierda, puedes dirigir el corte vertical o el corte ascendente hacia la izquierda.

Si mantienes el joystick analógico pulsado hacia derecha, puedes dirigir el corte vertical hacia la derecha.

Cargar

Puedes cargar tu fuerza manteniendo pulsado el botón **△**. Así, una vez que sueltes el botón **△**, el ataque será mucho más potente que el corte común. Sin embargo, durante la carga te encontrarás completamente desprotegido y ni siquiera podrás moverte.

Espada Larga

Hermoso, además de efectivo y mortal. Cuanto más corta el filo de este derivado de la Gran Espada, más aguzado se vuelve.

Un arma con las mismas características de la Gran Espada, pero mejoradas, por lo que es más ligera y te ofrece la posibilidad de realizar ataques consecutivos más fluidos y rápidos. El espíritu de un verdadero espadachín brilla cuando blande su arma y libera todo el potencial de su filo. No obstante, la hoja de esta espada es extremadamente delicada y no puede emplearse para protegerse.

Manejar Espadas Largas

Botón **△**: Cortar adelante

Botón **○**: Impulso

Botones **△ + ○**: Corte arrollador

Botón **R**: Espada Espiritual

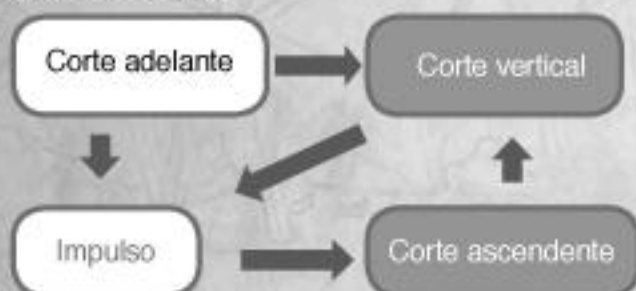
(Si tu indicador de espíritu se encuentra lo suficientemente lleno, podrás realizar esta acción varias veces)

*También puedes ejecutarla manteniendo pulsado el botón **R** y presionando **○** y **△** a la vez cuando tu arma se encuentre enfundada.

Manejar armas

Combos de ataque de la Espada Larga

Al igual que las Grandes Espadas, Los ataques de las Espadas Largas, con el cálculo adecuado, pueden encadenarse con otros ataques. Los ataques de corte vertical y corte ascendente necesitan de movimientos conectados para poder efectuarse.



También puedes introducir el ataque de la Espada Espiritual tras cualquier asalto pulsando el botón **R** si cuentas con suficiente energía de Espada Espiritual en tu indicador de Espíritu.

Espada Espiritual

Cuando diriges ataques normales con espadas a monstruos, el indicador de Espíritu aumentará. Pulsa el botón **R** para liberar la poderosa Espada Espiritual y vaciar el indicador. Cuanto menos Espíritu contenga tu indicador, menos potente será el ataque.

*Si puedes llenar el indicador hasta su máximo, tanto el potencial del ataque como del corte aumentarán temporalmente.



▶ Espada ◀

Un arma versátil y ligera que puede blandir con facilidad y destreza desde un principiante hasta un cazador curtido en la batalla.

Una espada de poco peso, equilibrada en el ataque y la defensa, y fácilmente manejable para principiantes. Dado que se trata de un arma relativamente pequeña, no interfiere en el uso de objetos. Por si eso fuera poco, puede mejorarse fácilmente para envenenar y paralizar, lo cual puede ser de gran ayuda para ofrecer apoyo a otros jugadores.

Manejar espadas de una mano

Botón **△**: Corte descendente

Botón **○**: Corte con giro

Botones **△ + ○**: Salto de ataque

Botón **R**: Protección

Botón **○** durante la posición de defensa:
Ataque en guardia

Botón **△** durante la posición de defensa:
Corte ascendente

Botón **○** durante la posición de defensa:
Utilizar objeto

*Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén **R** pulsado y presiona **○** y **△** a la vez para protegerte.

Manejar armas

Combos de ataque de espada

Pulsa el botón de ataque en el momento adecuado para combinar varios ataques.



Utilizar objetos mientras blandes tu espada

A diferencia de otras armas, puedes utilizar objetos incluso cuando blandes tu espada de una mano.

Espadas dobles

Un as en la manga oculto, de gran potencia, cuyos furiosos ataques demoníacos pueden cambiar el curso de la batalla.

Un estilo de ataque agresivo que deja de lado el escudo para volcarse en la táctica ofensiva. Un derivado de la Espada de una mano. Sus delicados movimientos pueden ser difíciles de controlar a veces, pero con los rápidos ataques múltiples y la potencia ofensiva temporal que le proporciona la transformación en demonio, este arma puede ser mucho más poderosa de lo aparenta.

Manejar Espadas Dobles

Botón **△**: Corte descendente

Botón **○**: Corte con giro a la derecha

Botones **△** + **○**: Ataque con impulso

Botón **R**: Endemonización

(en el modo endemonización, esta acción también sirve para cancelar el modo)

*Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén **R** pulsado y presiona **○** y **△** a la vez para acceder al modo Endemonización.

*Los ataques en combo que se realizan con el botón **△** pueden convertirse en cortes con giro mediante el botón **○**, y con voltereta hacia delante mediante el botón **×**.

Endemonización

Al preparar tu arma y pulsar el botón **R**, puedes hacerte con los poderes de un demonio de forma temporal. Mientras te encuentres en este modo, tu poder de ataque se verá enormemente mejorado, pero tu resistencia no dejará de disminuir.

Puedes pulsar el botón **R** de nuevo en cualquier momento o esperar a que tu resistencia se agote para finalizar el modo Endemonización. En el modo Endemonización las secuencias de ataque con Espadas Dobles cambian, por lo que descubrirás nuevos y potentes movimientos.

Manejar armas

Martillo

Sin necesidad de defensa. Un arma enorme y potente pensada para atacar sin mirar a donde y cargarse todo lo que se cruce en tu camino.

Este arma de corta distancia cuenta con el mayor poder de ataque de entre las de su clase, a pesar de su sorprendente ligereza. No obstante, es completamente inútil para bloquear acometidas del enemigo y su forma de uso es muy limitada, lo que la convierte en una elección arriesgada. Dicho esto, sus diferentes ataques derivados y su feroz potencia son capaces de desorientar a monstruos enormes y liberar olas de ataques interminables.

Manejar Martillos

Botón : Machacar
*No puede repetirse más de tres veces.

Botón : Machacar lateralmente

Botón : Cargar potencia para atacar (suelta el botón  para atacar) (este ataque cuenta con tres niveles diferentes)
*Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén pulsado  y presiona  y  al mismo tiempo para cargar potencia y atacar.
*La carga agotará tu resistencia.

Cargar ataque

Al mantener pulsado el botón  puedes recuperar resistencia para cargar un ataque antes de soltarlo. Existen tres niveles de potencia que dependen del tiempo que mantengas pulsado el botón  antes de soltarlo para liberar el ataque. Si cargas al máximo y, a continuación, sueltas el botón  mientras corres, liberarás el demoledor ataque Torbellino. Mientras giras, pulsa el botón  para ejecutar remates que se corresponden con el número de giros efectuados. Si sueltas el botón  en el máximo nivel de ataque mientras permaneces quieto, liberarás un potente supermachaque de martillo.

Botón  durante el 2º o 3º giro: Ataque en dos niveles

Botón  durante el 4º o 5º giro: Golpe giratorio

*Si pulsas el botón  inmediatamente después de realizar un ataque, podrás acceder directamente a la siguiente carga. (Sin embargo, si acabas de realizar un ataque en el máximo nivel, no podrás efectuar esta acción)

Ataques en combo

Machacar lateralmente



Machacar

Machacar lateralmente



Cargar ataque

*Si además pulsas el botón , podrás pasar suavemente a la acción evasiva.

Capítulo 2: Cómo cazar

Manejar armas

Cuerno de caza

Puedes modificar tus habilidades y las de tus compañeros combinando diferentes tonos.

Un arma que mejora el martillo en potencia de ataque y que también puede emplearse para tocar diferentes melodías que cambiarán las destrezas de tus compañeros y las tuyas propias. Dependiendo de la combinación de tonos que emplees en el Recital, no solo harás que tu grupo recupere las fuerzas perdidas sino que también podrás mejorar su estado. Súmale las funciones de ataque a corta distancia y obtendrás un arma única y muy valiosa.

Manejar el Cuerno de caza

Botón : Golpe a la derecha
*Puede realizarse de forma consecutiva

Botón : Mamporro
*Se puede utilizar de forma consecutiva

Botones + : Golpe elevado

Botón : Comenzar/Finalizar Recital
*Cuando dejes el Cuerno de caza, mantén pulsado el botón y presiona y a la vez para comenzar el Recital.

Recital

Pulsa el botón cuando hayas empuñado el arma o cuando estés atacando para cambiar al modo Recital. Mientras recitas puedes producir hasta tres melodías diferentes pulsando el botón , el botón , el botón o el botón y el a la vez.

Ataque en combo



El botón , el botón , el botón

Botón : Nota 1

Botón o botón : Nota 2

Botones + : Nota 3

Botón : Cambiar a ataque a corta distancia

Indicador musical

Mientras tocas, aparecerá un indicador musical en la parte superior de la pantalla. Las notas musicales van apareciendo en el indicador musical a medida que el personaje toca. El color de los iconos de las notas variará según el tipo de melodía que se toque y, al combinar los diferentes colores de notas, también se modifican los efectos que producen.



Si logras asestar varios golpes en la cabeza de un monstruo con el martillo o el cuerno de caza, quizás consigas aturdir al monstruo por un rato.

Lanza

Una fortaleza móvil que acorrala cualquier objetivo y detiene cualquier posible ataque con un escudo gigante.

Una lanza de dimensiones colosales de gran poder perforador y muy largo alcance. Se requiere mucha pericia para maniobrar con ella debido a su gran peso, pero, afortunadamente, el grosor y potencia del escudo equilibra la balanza para que no seas vulnerable durante su uso. Al utilizar este arma, necesitarás flexionarte y dar un paso lateral antes de cargar y destruir todo lo que se cruce en tu camino.

Manejar armas

Manejar las lanzas

Botón : Impulso medio
*Puede repetirse rápidamente hasta un máximo de tres veces

Botón : Impulso superior
*Puede repetirse rápidamente hasta un máximo de tres veces

Botones  + : Carga

Botón  durante la carga:
Golpe de remate

Botón  durante la carga: Delener

Botón : Protección

Botones  o  durante la posición de defensa: Ataque en guardia

Botones  +  durante la posición de defensa: Carga

*Cuando no estés utilizando un arma de forma activa, mantén pulsado el botón  y presiona  y  a la vez para conseguir protección instantánea.

Si utilizas el joystick analógico y el botón  justo después de finalizar un ataque, podrás dar suavemente un paso hacia atrás o un paso lateral. Y si a continuación pulsas el botón , el botón  o el botón  tras la evasión, podrás continuar con el siguiente ataque o con la retirada.

Movimientos de protección, ataque en guardia

Mientras te proteges utilizando el botón , puedes continuar atacando y desplazándote.

Cargar ataques

Al pulsar el botón  y el  a la vez pondrás a punto tu lanza y ejecutarás un ataque. Al cargar contra un grupo de monstruos los esparcirás por el terreno y, al acometer contra un enemigo de grandes dimensiones, infligirás daño una y otra vez. Las cargas de ataque requieren resistencia para poder llevarse a cabo.

Lanza pistola

Dispara, aplasta, desvía. No existen puntos ciegos para esta máquina de precisión.

Esta arma toma el impenetrable poder defensivo de la lanza y le agrega un poco de pólvora y un cañón. Además de eso, cuenta con el ataque Fuego del Wyvern, que imita los resoplidos flamígeros de algunos monstruos y que mejora la lanza al convertirla en un arma mecánica con una aterradora potencia de fuego. No obstante, debido a que su diseño excede las limitaciones de la Lanza original, el uso de la pólvora tiene el efecto secundario de reducir el corte del filo. El potente ataque Fuego del Wyvern también hace que el arma se caliente bastante tras el uso, por lo que su manejo resulta más bien complicado.

Manejar Lanzas pistola

Botón : Golpe ascendente
(Puede repetirse rápidamente hasta un máximo de tres veces)
Pulsar el botón  en movimiento:
Acometida vertical.

Botón : Disparar

Botones  + : Golpe vertical

Si utilizas el joystick analógico y el botón  justo después de finalizar un ataque, podrás dar suavemente un paso hacia atrás o un paso lateral. Y si a continuación pulsas el botón , el botón  o el botón  tras la evasión, podrás continuar con el siguiente ataque o con la retirada.

Botón : Protección

Botón  durante la posición de defensa:
Ataque en guardia

Botón  durante la posición de defensa:
Fuego rápido

Botones  +  durante la posición de defensa: Fuego del Wyvern *Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén pulsado el botón  y presiona  y  a la vez para conseguir protección instantánea.

Capítulo 2: Cómo cazar

Manejar armas

Disparar

Este ataque activa la pólvora almacenada en el cartucho y lleva a cabo una potente ofensiva de cañón. El tipo y la potencia de ataque variarán dependiendo de la clase específica de lanza utilizada. Además, a diferencia de lo que ocurre con la ballesta, no es necesario adquirir más munición para emplear este ataque. Si el cartucho se queda sin pólvora, todo lo que tienes que hacer es volver a cargarlo.

*Si el filo de la lanza alcanza las peores condiciones (el indicador de afilado comienza a parpadear en rojo), no podrás disparar.

Fuego del Wyvern

Un ataque que utiliza el resoplido flamante de los monstruos. Tras su uso, necesitarás darle un respiro a tu arma para que se enfríe.

Similitudes con las Lanzas

Además de poder moverte y atacar mientras te proteges, la acción común para evadir el peligro, al igual que con las lanzas, consiste en dar un paso hacia atrás en lugar de rodar hacia delante.

Las lanzas y las lanzas pistola pueden emplearse para realizar ataques consecutivos al combinar los botones  y .

Ballesta

Tanto para realizar una descarga de balas como para mantenerse en la retaguardia, esta arma de largo alcance se adapta a cualquier tipo de situación con solo cambiar el tipo de munición.

Un gigantesco cañón portátil que puede enviar por los aires potentes proyectiles a larga distancia con su carga de pólvora. Comparado con el manejo de las espadas, el uso de esta arma conlleva mucho menos riesgo, pero la única armadura que se puede emplear con ella es la creada para los artilleros, por lo que su elección sacrifica la defensa. También la munición tiene limitaciones, ya que si se agota tendrás que adquirir más para darle uso al arma de nuevo. Asimismo, su utilización requiere de tácticas completamente diferentes a las empleadas con las armas de corto alcance.

Existen dos tipos de ballestas: ligeras y pesadas

Ballesta ligera:

Debido a su relativa ligereza, estas armas no interfieren en la maniobrabilidad del usuario. Algunos modelos incluso permiten descargas de disparos consecutivos con una munición especial.

Ballesta pesada:

Este tipo de ballesta es mucho más pesada, por lo que cada movimiento se ve ralentizado, pero en contrapartida te dota del mayor poder de destrucción en lo referente a armas de largo alcance.

Manejar Ballestas

Botón  Fuego rápido

Botón  Disparar

Botones  +  Ataque de corto alcance

*Cuando no te encuentras utilizando el arma de forma activa, mantén  pulsado y presiona  y  a la vez para hacer uso del Fuego rápido.

Cambiar balas: Mantén pulsado el botón  para abrir la Ventana de Objetos y, a continuación, utiliza el botón  o el botón  para elegir entre los diferentes tipos de munición.

Manejar armas

Sobre el cambio entre la visión por encima del hombro para ballesta y la pantalla con mirilla

Durante la misión puedes abrir el menú del botón START (inicio), acceder a las Opciones y, a continuación, seleccionar Apuntar con la ballesta para modificar el modo en que cambias de esta a la pantalla con mirilla.

Tipo1

Botón **R** ➤ Cambiar a Pantalla con mirilla

Mantener el botón **L** ➤ Movimiento
pulsado mientras utilizas los
botones de dirección: ➤ mientras apuntas
con la ballesta



Tipo2

Pulsar el botón **R** ➤ Cambiar a Pantalla con mirilla

Mantener pulsado el botón **R** ➤ Cambiar al modo Apuntar con la ballesta
(desplaza la visión con los botones de dirección)

Puedes abrir el menú del botón START (inicio) durante una misión, acceder a las Opciones, seleccionar Controles para apuntar y, a continuación, elegir si quieres que la cámara se sitúe detrás de tu personaje al apuntar con la ballesta.

Controles de la Pantalla con mirilla

Al utilizar la pantalla con mirilla, la perspectiva cambiará a la del personaje del jugador, por lo que podrás apuntar con mucha más precisión de lo habitual. La desventaja es que no podrás moverte mientras apuntas.

Botón **△** ➤ Fuego rápido

Botón **○** ➤ Disparar

Joystick analógico ➤ Desplazar la visión

Botones de dirección (al utilizar la mirilla francotirador) ➤ Modificar el aumento del objetivo

Botones de dirección (al utilizar la mirilla normal) ➤ Desplazar la visión

Botón **R** (visión por encima del hombro para ballesta tipo 1) ➤ Regresar a la pantalla principal

Pulsar el botón **R** (visión por encima del hombro para ballesta tipo 2) ➤ Regresar a la pantalla principal

Mantener pulsado el botón **R** (visión por encima del hombro para ballesta tipo 2) ➤ Cambiar al modo Apuntar con la ballesta



Un arma mortal sin parangón entre las de su clase. Los monstruos que se la encuentren en su camino tendrán que hacer frente a una lluvia de flechas.

Un arma ligera, portátil y a la vez versátil, apropiada para casi cualquier tipo de caza imaginable. Puede utilizarse en cualquier lugar y tiene un alcance de media a larga distancia. También puede cargarse para conseguir mayor poder de ataque y emplearse con revestimientos especiales que le proporcionarán todo tipo de efectos adicionales. Sin embargo, su portador solo podrá protegerse con la armadura creada para los artilleros, por lo que siempre deberá mantenerse a una distancia prudencial de la presa.

Manejar armas

Manejar arcos

Botón : Tensar el arco
(soltar el botón  para lanzar)

Botón : Ataque de corto alcance

Botones  + : Aplicar revestimiento

Botón : Apuntar (esta acción también puede realizarse con los botones de dirección)

*Cuando no estés utilizando el arma de forma activa, mantén pulsado el botón  y presiona  y  a la vez para realizar un ataque a corta distancia.

*Mientras tensas la cuerda del arco, puedes pulsar el botón  o el  para iniciar la retirada.

Cambiar botellas: Mantén pulsado el botón  para abrir la ventana de objetos y, a continuación, utiliza  o  para seleccionar la botella que te gustaría utilizar.

Tensar el arco

Al tensar el arco y utilizar tu fuerza, podrás obtener el máximo poder destructivo de la flecha. También puedes desplazarte mientras cargas. La cantidad de tiempo que empleas en cargar afectará a tu ataque, pero el tipo de ataque resultante también dependerá del tipo de arco que utilices.

Conseguir más fuerza: Mantener pulsado el botón 

El ataque depende del tiempo de carga: Suelta el botón  mientras cargas

*Cargar también te hace gastar resistencia.

Aplicar revestimiento

Al usar diferentes botellas de revestimiento de flechas con tu arco, podrás mejorar tus puntas con una gran variedad de efectos. Para atar la botella a tu arco pulsa los botones  y  a la vez.

El tipo de revestimiento que estás utilizando se mostrará bajo tu indicador de resistencia. Los revestimientos muy amplios requieren una reserva de 10 botellas, mientras que los más pequeños necesitan solo una botella. Cada flecha que lances, utilizará una botella.

Tipos de revestimiento y sus efectos



Revestimiento potenciador

Aumenta la potencia de ataque de la flecha.



Revestimiento de distancias cortas

Efectivo en combates a corta distancia.



Revestimiento de pintura

Efectivo para marcar y rastrear a los monstruos.



Revestimiento venenoso

Dota a la flecha de un efecto venenoso.



Revestimiento paralizador

Dota a la flecha de un efecto paralizador.



Revestimiento adormecedor

Dota a la flecha de un efecto adormecedor.

* Existen también algunos arcos que mejorarán los efectos del veneno, la parálisis, etc.

Detalles de equipo

El equipo que utilizan los cazadores cuenta con una gran variedad de estados. Puedes consultar esos estados mirando una pieza de tu equipo en la caja de objetos o en los Detalles de equipo en el menú del botón START (inicio). Si una habilidad influye el estado de una pieza del equipo, esta aparecerá destacada en verde.

Estado de las armas

Ataque: Indica la potencia de un arma. Algunas armas también proporcionan bonificaciones para la defensa.

Afinidad: Este porcentaje indica la frecuencia con la que un arma consigue puntuaciones elevadas gracias a impactos críticos.

Afilado: Indica el estado del filo de tu arma.

Atribución de elementos: Indica la fortaleza del elemento del arma. Además de los cinco tipos básicos, Fuego, Agua, Trueno, Hielo y Dragón, existen otros elementos que envenenan o paralizan a los monstruos.

Nota: Muestra el tipo de notas que el cuerno de caza puede tocar. En total existen siete tipos de notas y los diferentes efectos que conseguirás al combinar esas notas definen la personalidad del cuerno de caza.

Tipo y nivel de bombardeo: El tipo de cañón empleado con la lanza pistola, así como el nivel de su potencia de ataque. La variedad de ataques dependerá del tipo de cañón. Existen cinco niveles diferentes de cañones, y el cañón de mayor nivel es el que posee con un ataque más potente.

Fuego rápido: El tiempo necesario para cargar una lanza pistola.

Retroceso: La distancia de retroceso recorrida al dispara la lanza pistola.

Nivel modif.: Indica el grado de mejora que ha alcanzado la lanza pistola. Las mejoras pueden realizarse en la tienda de equipos de la aldea.

Capacidad: Muestra el tipo y la capacidad de la munición que utiliza la lanza pistola. El icono de aquellas balas en tu poder que no puedan emplearse con la lanza pistola actual se mostrará en la ventana de Detalles de objetos tachado con una cruz.

Ataque: Muestra el tipo y el nivel de flecha empleado en cada nivel de ataque. Cuanto más avanzado sea el nivel, más potente será el ataque resultante.

Revestimientos disponibles: Tipos de revestimiento que se pueden aplicar a la flecha actual. Al igual que en el caso de las balas de las lanzas pistola, el icono de los revestimientos que no puedan emplearse con la flecha actual, aparecerá tachado en la ventana de Detalles de objetos.

Estado de las armaduras

Defensa

La cantidad de daño, causada por ataques físicos, de la que te protege la armadura.

Resistencia

La resistencia de la armadura a los diferentes ataques básicos. Cuanto más alto sea el número, más capacidad de protección tendrá la armadura contra los ataques.

Nivel

El nivel de mejora. Indica el grado de mejora que has aplicado a tu armadura en la tienda de equipos. Para obtener más información sobre mejoras.

Puntos de habilidad

Indica el tipo y el nivel de habilidades que has proporcionado a tu armadura.

Detalles de equipo

Estados de armadura y equipo compartidos

Tipo cazador

El tipo de cazador que puede servirse de un arma o armadura en particular. Los tipos de cazadores se dividen en espadachines y artilleros, y las clases de equipo que pueden emplear están directamente relacionadas con su estilo de caza.

Rareza

Cada pieza del equipo tiene un valor en una escala de rareza del 1 al 10. Cuanto más alto sea su valor, más rara y preciada será esa pieza del equipo.

Ranuras

Te permiten colocar adornos en tu equipo. El número de círculos equivale al número de ranuras disponibles.

Estilo único

Aunque es completamente aceptable centrarte en hacer que tu personaje sea cada vez más fuerte, puede que te apetezca dedicarle algún tiempo a su aspecto y elegir su atuendo antes de emprender una cacería. No tienes por qué preocuparte: hay algún equipo bien escondido que es un regalo para la vista...

Comida y Resistencia

La carne cocida, asada y de otros tipos puede utilizarse para restaurar tu resistencia a su máximo original de forma inmediata, ya que esta se gasta con el tiempo. Sin embargo, cocinar la carne requiere tiempo y, si por un casual la quemas, ingerirla puede tener efectos adversos en tu organismo...



Asador barbacoa



Este dispositivo te permitirá cocinar la carne cruda para que tu personaje pueda comer. No podrás utilizarlo a menos que tengas carne cruda. Observa el color de la carne para hacerte una idea de en qué punto de cocinado se encuentra y pulsa el botón  cuando esté lista para comer. La música que suena mientras se cocina también te dará pistas.

Objetos comestibles

Los iconos con marcas de dientes en la parte superior indican que el uso de ese objeto requiere su ingestión. Esta indicación aparecerá básicamente en carnes cocinadas y en ciertos tipos de plantas. Si no ves marcas de dientes alrededor de un objeto, significa que no es comestible, aunque se trate de una planta o de carne.



Rastrear objetos

Los monstruos pueden desplazarse por cualquier lugar de los mapas abiertos, así que si vas en busca de uno en concreto, quizás te interese alguno de los objetos que se muestran a continuación. Todo cazador que se precie debe saber cómo sacarle el máximo partido a un objeto, así que apréndete para qué sirven y apréndetelo bien.

Coloca la carne cruda en el suelo para atraerlos



Utiliza pintura

Las bolas pintadas (o proyectiles pintados o flechas revestidas) pueden utilizarse para rastrear a un monstruo una vez que lo has alcanzado con ellas durante un periodo de tiempo limitado, independientemente de por donde se mueva en el mapa.



Capítulo 3: Contenidos especiales

Instalar datos

La Instalación de datos es una función que reduce los tiempos de carga de juego al guardar los datos de instalación en la Memory Stick Duo™ y utilizar esos datos junto con el UMD™ para jugar.

Para beneficiarte de las ventajas de la opción Instalar Datos, necesitarás una Memory Stick Duo™ con al menos 580MB de espacio libre disponible.

Cuando utilices la Instalación de datos, deberás mantener el UMD™ de Monster Hunter Freedom Unite™ en tu sistema PSP™.

Guardar los datos de instalación

Esta acción extraerá los datos del UMD™ a medida que carga y los guardará en tu Memory Stick Duo™.

Selecciona Instalar datos en el Menú Juego y, a continuación, sigue las instrucciones de la pantalla para guardar los datos.



Terminar de guardar los datos de instalación puede llevar algún tiempo.

No extraigas la Memory Stick Duo™ de tu sistema PSP™ ni desconectes este último mientras se guardan los datos de instalación. Compruebe que el sistema PSP™ cuenta con suficiente batería o que se encuentra conectado con un cable de alimentación AC antes de guardar los datos.

Activar y desactivar la Instalación de Datos

Para poder utilizar Instalar Datos, tendrás que activarlo en la pantalla de Opciones del juego.

En el Menú Juego, selecciona Opciones o abre las opciones del menú del botón START (inicio) si te encuentras en la aldea, y, a continuación, selecciona Instalar Datos y la opción SI.



*Para utilizar la Instalación de datos, deberás mantener la Memory Stick Duo™ que contiene los datos guardados conectado a tu sistema PSP™ siempre que estés jugando a Monster Hunter Freedom Unite™.

*Al cargar estos datos, el indicador de acceso a la Memory Stick Duo™ parpadeará. Mientras esto ocurra pon especial cuidado en no extraer la Memory Stick Duo™ de tu sistema PSP™.

Capítulo 3: Contenidos especiales

Descargar

Al seleccionar Descargar en el menú del juego podrás conectar tu sistema PSP™ a una red inalámbrica mediante la funcionalidad WLAN de tu sistema PSP™ WLAN y descargarte diversas misiones y bonificaciones.

No es necesario registrarse ni pagar tarifa alguna (*).

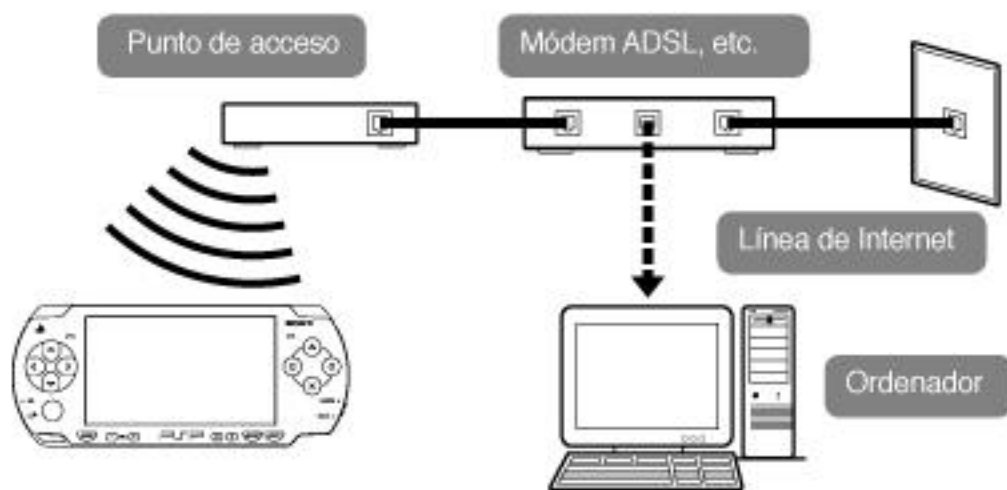
Una vez descargadas, puedes guardar las misiones en la Sala de reunión o en la Escuela de entrenamiento en cualquier momento.

*Necesitarás acceso a una red inalámbrica para conectarte a Internet, lo cual puede significar tener que pagar la tarifa del proveedor de servicios de Internet.

Ejemplo de conexión a una red:

Cada método de conexión varía dependiendo del hardware que se utilice.

Conectarse a una red mediante un punto de acceso



Para obtener más información acerca del uso del Modo Infraestructura de PSP™, consulta el manual de instrucciones de tu sistema PSP™.

Debes tener en cuenta que los servicios de descarga son limitados.

Puede que los servicios online se desactiven en algunos casos sin previo aviso.

Nota de uso

Antes de seleccionar Descargar en el Menú Juego, comprueba que el interruptor WLAN de tu sistema PSP™ se encuentra activado y de que continúa en esta posición cuando regreses al menú del juego.

La función online de este producto se ha desarrollado utilizando software creado por NetBSD Foundation, Inc y sus socios.

Equipo y entorno requeridos

Para poder utilizar la función Descargar, necesitarás utilizar el sistema PSP™ en el que normalmente juegas a Monster Hunter Freedom Unite™, tu UMD™ de Monster Hunter Freedom Unite™ y el siguiente hardware/entorno.

Antes de utilizar cada pieza de hardware, asegúrate de leer su manual de instrucciones para emplearlas adecuadamente. Antes de utilizar la función Descargar, comprueba que todo el hardware que necesitas se encuentra correctamente conectado y, si fuera necesario, que la configuración de cada pieza de hardware se ha realizado correctamente.

Memory Stick Duo™

Es necesario para poder guardar los datos descargados.

Conexión a la red de banda ancha

Normalmente se tratará de una conexión ADSL, por cable o FTTH. También será necesario firmar un contrato con un proveedor de servicios de Internet para que la conexión se conecte a Internet.

Hardware adicional para la red de banda ancha

Deberás contar con los cables o adaptadores necesarios para conectar el módem ADSL, etc. al hardware de la red y el hardware adicional.

Punto de acceso WLAN

Es necesario acceder a una línea WLAN compatible con la funcionalidad WLAN de PSP™. Por motivos de seguridad, es recomendable que configures un SSID y una clave WEP.

Ordenador, etc.

Puede ser necesario un ordenador para configurar el punto de acceso WLAN. Para obtener más información acerca de la configuración del punto de acceso, consulta el manual de instrucciones que incluye el hardware del punto de acceso.

Conectarse

Una vez que hayas seleccionado Descargar, tendrás que seguir los pasos que se detallan a continuación. Sigue las instrucciones de configuración de la conexión de tu proveedor de servicios de Internet y de los manuales del hardware del punto de acceso WLAN durante la configuración de la red.

1 Seleccionar Descargar en el Menú Juego

Activa el interruptor WLAN del sistema PSP™ y, a continuación, selecciona Descargar del menú del juego.

2 Seleccionar el método de conexión

Tras seleccionar Descargar en el Menú Juego, accederás a la pantalla de conexión a la red.

Si ya has configurado correctamente la red, todo lo que deberás hacer es seleccionar el nombre de la red a la que deseas conectarte.

▶ Ir al paso 4

Si todavía no has configurado la conexión o si no aparecen los ajustes de la misma, selecciona "Crear nueva conexión".

▶ Ir al paso 3

*La configuración de la conexión que vas a utilizar aquí debe realizarse por separado del resto de configuraciones para cada punto de acceso WLAN que vayas a utilizar.

3 Seleccionar Ajustes de red

Tras introducir el nombre de la conexión, tendrás que configurar la WLAN. Selecciona la opción más adecuada para ti.

Buscar

Esta opción buscará el SSID de todos los puntos de acceso próximos.

Si no conoces el SSID de la red a la que deseas conectarte, selecciona esta opción. Una vez configurado el SSID, tendrás que configurar también las opciones de seguridad de ese punto de acceso.

Introducir de forma manual

Esta opción te permitirá introducir el SSID para el punto de acceso de forma manual. Una vez configurado el SSID, tendrás que configurar también las opciones de seguridad de ese punto de acceso.

Ajustes automáticos individuales del punto de acceso

Al seleccionar esta opción accederás a otra pantalla donde podrás elegir entre diferentes ajustes automáticos. Tras seleccionar el punto de acceso WLAN deseado, sigue las instrucciones de la pantalla para completar los ajustes. (Estos ajustes automáticos son compatibles con Buffalo).



AOSS™

AOSS™ (AirStation One-Touch Secure System) es una técnica desarrollada por Buffalo que te permite configurar una WLAN segura de una forma automática y sencilla, con solo pulsar un botón.

Punto de acceso inalámbrico

Conexión automática a través de PlayStation® Spot.

4 Conectarse

Selecciona los ajustes de red que desees utilizar en la pantalla de ajustes de red y, a continuación, conéctate a la red. Cuando te conectes quizás necesites introducir un ID y una contraseña; en ese caso, aparecerán en la pantalla los campos que debes rellenar.

5 Acceder a la pantalla Descargar

Una vez que te hayas conectado a la red, se mostrará la pantalla Descargar.

Pantalla Descargar

En la pantalla Descargar, puedes descargar diferentes misiones especiales y bonificaciones, así como acceder a todo tipo de información.

(*) Necesitarás pagar la tarifa de tu proveedor de servicios de Internet antes de conectarte a la red.

Menú principal



Una vez que te hayas conectado, esta es la primera pantalla que se mostrará. Desde esta pantalla podrás acceder a las novedades de una forma sencilla.

Controles

Botón **X**: Permite realizar descargas y confirmar selecciones.

Botón **○**: Permite regresar a la pantalla anterior y cancelar selecciones.

Botón **△**: Muestra ayuda acerca del proceso de descarga.

Botón **□**: Muestra los datos de la misión seleccionada.

Botón **START**: Permite desconectarse de la red y regresar al Menú Juego.

Botón **L**, botón **R**: Permite pasar las páginas.

Misiones

Aquí puedes descargar misiones de eventos y retos.



1: Cursor

Puede controlarse con los botones hacia arriba y hacia abajo en los botones de dirección. Utiliza este cursor para seleccionar misiones.

2: Lista de misiones

Lista de las misiones que se encuentran disponibles para descargar. Las misiones que ya te has descargado aparecen en gris.

3: Información sobre la misión

Muestra información relacionada con la misión que has seleccionado.

*Estas pantallas forman parte de una versión en desarrollo, por lo que los nombres reales de las misiones descargables pueden ser distintos de los que se muestran aquí.

Proceso de descarga de misiones

- 1 Desplaza el cursor sobre la misión que deseas descargar y, a continuación, pulsa el botón .
- 2 Una vez que aparece la pantalla de confirmación, selecciona Sí para comenzar la descarga.

*Puedes guardar un máximo de seis misiones descargables cada vez. Si ya has guardado seis misiones, una de ellas se sobrescribirá al descargar la nueva misión.



Aceptar misiones descargadas

Guardar misiones descargadas

La misión que hayas seleccionado y descargado se guardará en tu Memory Stick Duo™.

Si cuentas con datos del juego en la memoria no será necesario que crees más espacio libre, pero si no tienes datos del juego guardados, necesitarás al menos 1824 KB de espacio libre disponible.

Aceptar misiones descargadas

Puedes aceptar una misión descargada en cualquier momento desde la Sala de reunión o desde la Escuela de entrenamiento. Si algún otro jugador desea aceptar la misión contigo, podrá hacerlo aunque no la haya descargado él mismo.

Bonificaciones: Aquí puedes descargarte diferentes bonificaciones.

Información: Aquí puedes acceder a diferentes tipos de información.

Si no logras conectarte a la red

Si no logras conectarte a la red, consulta las páginas 39-41 de nuevo y comprueba los ajustes del hardware que necesitas para conectarte al punto de acceso WLAN.

Tras comprobar todas las conexiones y ajustes, lleva a cabo una prueba de conexión como la que se describe a continuación y, posteriormente, comprueba todos los datos de esta página según los resultados.

Si tras revisar todos los ajustes continúas sin poder conectarte a la red, ponte en contacto con el centro de asistencia técnica utilizando la información de contacto proporcionada en la cubierta interior de esta manual.

Antes de ponerte en contacto con el centro de asistencia técnica, prepárate para explicar tu situación, detallar el hardware que estás utilizando, el mensaje de error que has recibido, cuales son tus ajustes y cualquier otro dato que pueda ser de utilidad a la hora de determinar el problema.

Prueba de conexión

En el menú principal del sistema PSP™, selecciona Ajustes, Ajustes de red, Modo Infraestructura y, a continuación, desplaza el cursor sobre la red que estás utilizando y pulsa el botón **○**. Desde el menú emergente, selecciona Prueba de conexión para comprobar si la red está funcionando correctamente.

Sí lograste conectarte a la red

Si la prueba de conexión indica que lograste conectarte a la red pero continúas sin poder descargar contenidos, es posible que el servicio de descargas se encuentre temporalmente desactivado.

Sí no lograste conectarte a la red

Si la prueba de conexión ha fallado, comprueba los siguientes aspectos.

Comprobar los ajustes de conexión

Comprueba que todos los ajustes de conexión son correctos.

Desplázate a una ubicación con mejor recepción inalámbrica

Si te encuentras demasiado lejos del punto de acceso WLAN, puede que no logres conectarte. Trata de colocarte lo más cerca posible del punto de acceso WLAN e inténtalo de nuevo.

Comprobar los ajustes de hardware

Comprueba de nuevo los ajustes de hardware utilizados para crear el punto de acceso WLAN y conéctate a la red.

Los siguientes requisitos pueden ser necesarios dependiendo de la situación.

Dirección MAC que permite la comunicación

Según los ajustes del punto de acceso WLAN, puede que necesites registrar la dirección MAC de PSP™ para poder conectarte. Puedes acceder a la dirección MAC de PSP™ desde el menú principal de PSP™, Ajustes, Ajustes del Sistema y, a continuación, Información del sistema.

Puerto que permite la comunicación

Según los ajustes de conexión de la red, puede que necesites abrir un puerto para permitir la comunicación. Monster Hunter Freedom Unite™ utiliza TCP:80.

Cambiar los Ajuste de ahorro de energía

Si te desconectas de la red con frecuencia, trata de acceder al menú principal de PSP™ y, a continuación, a Ajustes y Ajustes de ahorro de energía, para desactivar la opción Ahorro de energía de WLAN.

Cambiar los Ajustes del Servidor Proxy

Puede que los ajustes de tu servidor Proxy interfieran en la función de descarga de contenidos. Para modificar los ajustes de proxy, dirígete al menú principal de PSP™, selecciona Ajustes, Ajustes de red, Modo Infraestructura y, a continuación, desplaza el cursor sobre la red que está utilizando y pulsa el botón **○**. Cuando se abra el nuevo menú, selecciona Editar, Ajustes de dirección, Cliente y, a continuación, deshabilita el uso del Servidor Proxy.

*Si tras deshabilitar el uso del Servidor Proxy continúas sin poder descargar contenidos, comprueba la documentación de tu proveedor de servicios de Internet.



Agradecimientos

Gracias por adquirir Monster Hunter Freedom Unite™. Antes de comenzar a jugar, lee atentamente este manual de instrucciones y asegúrate de utilizar el juego correctamente. Guarda este manual en un lugar seguro.

Cláusula de exención de responsabilidad

Aunque este producto se ha diseñado y fabricado con el máximo cuidado, es posible que se produzcan errores imprevistos durante el juego. Si se diera el caso, te agradecemos que te pongas en contacto con nuestro centro de asistencia técnica y nos lo comuniques. No obstante, ten en cuenta que no podemos aclarar ninguna duda en lo referente a contenidos del juego.

*Todas las capturas de pantalla de este manual proceden de una versión del juego en desarrollo, por lo que pueden variar con respecto a las pantallas del título final.

*Este juego y sus contenidos son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas, grupos o acontecimientos reales es pura casualidad.

Customer Service Numbers

Australia *(Calls charged at local rate)	1300 365 911*
Belgique/België/Belgien Tarif appel local / Lokale kosten	011 516 406
Česká republika Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	222 864 111
Danmark support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	70 12 7013
Deutschland *(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0	01805 766 977*
Ελλάδα *Εθνική Χρέωση	801 11 92000*
España Tarifa nacional	902 102 102
France Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	0820 31 32 33
Ireland All calls charged at National Rate	0818 365065
Italia Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	199 116 266
Malta Local Rate	23 436300
Nederland Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen	0495 574 817
New Zealand National Rate	09 415 2447
Norge 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15	81 55 09 70
Österreich *(0,116 Euro/Minute)	0820 44 45 40*
Россия	+7 (095) 238-3632
Portugal *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico	707 23 23 10*
Suisse/Schweiz/Svizzera Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale	0848 84 00 85
Suomi 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	0600 411 911
Sverige support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15	08 587 822 25
UK National rate. Calls may be recorded for training purposes	08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.